

SEGA™

SEGA SATURN™



DOOM™



INSTRUCTION MANUAL

COMPACT  
disc

This game is licensed by  
Sega Enterprises, Ltd. for play on the  
SEGA SATURN™ System

G



## ENGLISH - Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

### PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

### WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

### HANDLING YOUR SEGA SATURN™ COMPACT DISC

- ✗ The Sega Saturn™ compact disc is intended for use exclusively on the Sega Saturn™ system.
- ✗ Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.
- ✗ Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- ✗ Be sure to take an occasional recess during extended play to rest yourself and the Sega Saturn™ compact disc.
- ✗ Keep your Sega Saturn™ compact disc clean. Always hold it by the edges and keep it in its case when not in use. Clean with a lint-free, soft dry cloth - wiping in straight lines from centre to edge. Never use solvents or abrasive cleaners.



## TABLE ⊕ F C⊕NTENTS

<b>Getting Started</b>	.....
<b>Main Menu</b>	.....
<b>Options</b>	.....
<b>The Story So Far</b>	.....
<b>Playing DOOM</b>	.....
<b>Your Hellish Opposition</b>	.....
<b>Onscreen Info</b>	.....
<b>Technical Support</b>	.....
<b>The Legalese</b>	.....
<b>Credit Where Credit Is Due</b>	.....

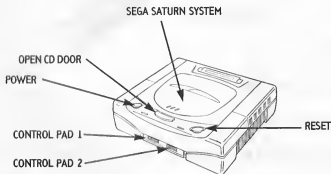
# C⊕NTR⊕LS

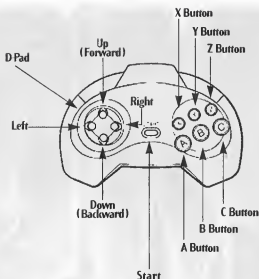
## Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

**Important:** Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.





## ACTION

Attack  
Use  
Strafe  
Strafe Left  
Strafe Right  
Map Mode  
Weapon Select  
Run

## KEYS

A  
B  
C  
L (Left Button)  
R (Right Button)  
Z  
Y  
X

( Map Mode )

C · D-Pad                      Scroll  
C · L (Left Button), C · R (Right Button)      Zoom

# WELCOME TO YOUR DOOM!

This is DOOM, a lightning-fast adventure where you are the toughest space trooper ever to avoid sucking vacuum. Your mission is to fight, shoot, and puzzle your way through a hellish monster-infested holocaust, living to tell the tale by coming out the other end, if you can.

The game play for DOOM is simple—but seriously challenging. This is not a cumbersome adventure game but an action-filled blast-athon. You don't need the reflexes of a sugar-cereal-eating eight-year-old to win either. Using your wits is important, Baby. To escape DOOM, you need both brains and an itching trigger finger.

## GETTING STARTED

Press Start at any time to access the Main Menu. Use the D-Pad to move the skull icon up or down. Then press Left or Right to modify the selection.

When the demo is playing, you can press Start to display the Main Menu. To display the Main Menu during a game, press Start to pause the game, and then press A to go to the Options Menu. Move the skull icon to the Main Menu option and press A. Pressing Start while the Main Menu is displayed will start a new game.

## MAIN MENU

### Ultimate DOOM/DOOM II

You can play either Ultimate DOOM or DOOM II. Pressing the D-Pad Left or Right toggles between the two games.

## Difficulty

You can choose from four difficulty levels:

I Am A Wimp  
Not Too Rough  
Hurt Me Plenty  
Ultra-Violence

If you are new to DOOM, it's a good idea to start with the easier levels to give yourself a fighting chance. You'll have plenty of time for the rough stuff later.

## ⊕ OPTIONS ⊕

From the options menu you will be able to perform the following tasks:

**Music Volume** - Use the arrow keys to change the volume of the background music.

**Sound Volume** - Use the arrow keys to change the volume of the sound effects.

**Password** - When you finish a level, you are given a password. Write it down! By entering the password, you can start at the next level in the game. To enter a password, move the highlight over the number or letter and press B (or C or X) to add the letter, or A to delete. When you have entered the correct password, press Start to begin the new level.

**Configuration** - You can modify your control configuration by using the D-Pad to highlight the button you want to change and then pressing the new button. For example, if you want to use X to strafe left, move the highlight to Strafe Left and then press X to redefine the button. Note that it is theoretically possible to assign different actions to the same button, so be careful when you redefine the buttons. If you wish to return to the default settings, move the cursor down to Default and press Start.

**Main Menu** - Takes you back to the Main Menu.

# THE S+⊕RY S⊕ FAR...

You're a marine, one of Earth's toughest, hardened in combat and trained for action. Three years ago you assaulted a superior officer for ordering his soldiers to fire upon civilians. He and his body cast were shipped to Pearl Harbor for recuperation, while you were transferred to Mars, home of the Union Aerospace Corporation (UAC).

The UAC is a multiplanetary conglomerate with radioactive waste facilities on Mars and its two moons, Phobos and Deimos. With no action for 50 million miles, your day consisted of suckin' dust and watchin' restricted flicks in the rec room.

For the past four years, the military — UAC's biggest supplier — has used the remote facilities on Phobos and Deimos to conduct various secret projects, including research on interdimensional space travel. So far they have been able to open gateways between Phobos and Deimos, throwing a few gadgets into one and watching them come out the other. Recently, however, the gateways have grown dangerously unstable. Military volunteers entering them have either disappeared or come out the other side completely insane, babbling vulgarities, bludgeoning anything that moves, and finally suffering a splashy, full-body explosion. We're talkin' marine marinara. Matching loose noggins with torsos to send home to their folks became a full-time job. Of course, the latest military reports state that the research has suffered minor setbacks but that everything is under control.

A few hours ago, Mars received a garbled message from Phobos. "We require immediate military support. Something fraggin' seriously evil is coming out of the gateways! Computer systems have gone berserk!" The rest was unsettlingly incoherent. Soon afterwards, Deimos simply vanished from the sky. Since then, attempts to establish contact with either moon have been unsuccessful.

You and your buddies, the only combat troop for 50 million miles, were sent up pronto to Phobos. You were ordered to secure the perimeter of the base while the rest of the team went inside. For several hours, your radio picked up the sounds of combat: guns firing, men yelling orders, screams, bones cracking, then finally, silence. It seems your buddies are dead.

### **It's Up To You**

Things aren't looking too good. You'll never get off the planet on your own. Plus, all the heavy weapons have been taken by the assault team, leaving you with only a lowly pistol. If only you could get your hands around a plasma rifle or even a shotgun, you might take a few out, if nothing else. This could be your honor guard on the way out. Whatever killed your buddies deserves a couple of pellets in the forehead, at minimum. Securing your helmet, you exit the landing pod. Hopefully, you can find more substantial firepower somewhere within the station.

As you walk through the main entrance of the base, you hear animal-like growls echoing throughout the distant corridors. They know you're here. There's no turning back now.

From the very first moment you enter the door till the last gunshot of the game, you'll be fighting a host of baddies. Some are just regular guys with a bad attitude; others are straight from the gates of Hell. Some of the monsters you'll face aren't even shown here. Don't say we didn't warn you.

# PLAYING D⊕⊕Ⅲ

## So What Do I Do?

### MOVING

At first, you might find yourself bumping into walls while demons beat on you. Once you've got the movement down, everything else follows. Hold down X to Run.

### USING DOORS, SWITCHES, AND ELEVATORS

To open most doors and operate switches, stand directly in front of them and press B.

### PICKING UP STUFF

To pick up an object, just walk over it. You're smart, and you know if you need to take it.

### COMPLETING A REGION

At the end of each area in DOOM, there is an exit chamber. Enter this chamber and press the switch inside to exit the area and head onward. When you finish an area, an Achievement Screen tallies your performance. Hidden regions located, ratio of kills, percentage of treasure found, your completion time, and the par completion time are all displayed.

### THE RULE OF CONSTANT RESURRECTION

If you die, you restart the level at its beginning with only a pistol and some bullets. You have a no lives limit; you can keep restarting the level as often as you're killed. The entire level is restarted from scratch too. Monsters you killed before have returned, just like you.

## WEAPONS

To use a weapon, point it toward the enemy and press A, or hold it down for rapid fire (remember your limited ammo). If your shots hit a bad guy, you'll see splattering blood. Don't worry if the enemy is higher or lower than you. If you can see a monster, you can shoot it.

### 1 - Fist/Chain Saw      2 - Pistol

Note: When you walk across the chain saw, it replaces your fist as the current weapon.



3 - **Shotguns/Combat Shotguns** can deliver a heavy punch at close range and a generous pelting from a distance. Combat shotguns are double-barreled, sawed-off killing sticks.



These gats are the ultimate in pellet warfare. Beware: Two barrels not only deliver more firepower but also take more time to reload.



4 - **Chainguns** direct heavy firepower into your opponent, making him do the chaingun cha-cha.



5 - **Rocket Launchers** deliver an explosive rocket that can turn several baddies inside out.



6 - **Plasma Rifles** shoot multiple rounds of plasma energy—frying some demon butt!



7 - **BFG 9000s** are the prize of the military's arsenal. Great for clearing the room of those unwelcome guests. Shoot it and see for yourself.



## AMMO

Different weapons use different types of ammo. When you run out of ammo, DOOM automatically loads the correct weapon.

### Small Ammo

Clip



Shells



Rocket



Cell



### Large Ammo

Ammo Box



Box of Shells



Rocket Case



Bulk Cell



### Weapon

Pistol, Chaingun

Shotgun

Rocket Launcher

Plasma Rifle,  
BFG 9000

You have a maximum limit on the amount of ammo you can carry too. These are listed on the right side of your status bar. Also, when you find a weapon that you already possess, don't scorn it! Picking it up also gives you ammo.

## Health Care Under Hostilities

Even for a tough hombre like you, DOOM can be a deadly place. Whenever you're injured, the screen will flash red and your health will decrease. Keep an eye on your health or you'll end up face down.

## ARMOR

Two types of body armor can be found lying around. Security Armor and Combat Armor. Both reduce damage done to you. Unfortunately, both deteriorate with use and eventually are destroyed by enemy attacks, leaving you in need of replacement armor.

If you're wearing armor, you only pick up a replacement suit if it provides more protection than what you're now wearing.



## HEALING GOODIES

When you're hurt, you'll want to get your health back as soon as possible. Fortunately, Medikits and Stimpacks are frequently scattered around the base. Grab them if possible.

**Stimpacks** give you a quick injection of booster enzymes that make you feel like a new man – at least, to a degree.



**Medikits** are even better and include bandages, anti-toxins, and other medical supplies to make you feel a lot healthier.

## USEFUL STUFF

A few artifacts from the other dimension are now lying around, and you may want them.



**Health Potions** provide a small boost to your health – even past your normal 100%!



**Spiritual Armor** provides a little extra protection above and beyond your normal armor.



**Soul Spheres** are rarely encountered objects that provide a large boost to your health. A close encounter with one of these and you'll feel healthier than ever!



**Mega Spheres** combine the power of combat armor with the benefits of a Soul Sphere.



**Blur Artifacts** are strange orbs that make it difficult for others to spot you. The enemy can still see you, but most of their attacks will be less than accurate. Duration: Time Based



**Invulnerability Artifacts** render you immune to all damage. Pretty cool, until the effect wears off. When you're invulnerable, your screen will be white—your punishment for being tough. Duration: Time Based

## EVEN MORE USEFUL STUFF

Other bits of useful technology may be found in DOOM. Most of these are pretty doggone handy, so grab them when you're able. These special items have a duration of either the entire level, a specific amount of time, or just provide an instant benefit. A few of them affect your game screen, so you can tell when they are active. For example, when you pick up a radiation suit, the game screen turns green. As the suit deteriorates, the screen will flash. This is a hint to get out of the radioactive ooze darned quickly.

## Y⊕UR HELLISH ⊕PP⊕SI+I⊕N



**Former Humans:** Just a few days ago, you were probably swapping war stories with one of these guys. Now it's time to swap some lead upside their head.



**Former Human Sergeants:** Same as above, but much meaner and tougher. These walking shotguns provide you with a few extra holes if you're not careful!



**Chain Gunner:** Geez, weren't shotgun zombies bad enough? At least when you fade these jerks, you get a really cool chain gun.



**Imps:** You thought an imp was a cute little dude in a red suit with a pitchfork. Where did these brown bastards come from? They heave balls o' fire down your throat and take several bullets to die. It's time to find a weapon better than that pistol if you're going to face more than one of these SOB's.



**Demons:** Sorta like a shaved gorilla, except with horns, a big head, lots of teeth, and harder to kill. Don't get too close, or they'll rip your friggin' head off.

**Spectres:** Great. Just what you needed. An invisible (nearly) monster.



**Lost Souls:** Dumb. Tough. Flies. On fire. 'Nuff said.

**Cacodemons:** They float in the air, belch ball lightning, and boast one hell of a big mouth. You're toast if you get too close to these monstrosities.



**Hell Knight:** Tough as a dump truck and nearly as big, these Goliaths are the worst things on two legs since Tyrannosaurus rex.



**Barons of Hell:** The Hell Knight was bad news, but this is Big Daddy. These bruisers are a lot like Hell Knights, but they look a little different and are twice as tough to kill.



**Arachnotron:** Maybe cybernetics wasn't such a great idea after all. Look what the demons have done with it. It seems unfair somehow that you're not the only guy in Hell with a plasma gun.



**Pain Elemental:** What a name. And what a guy. Killing him is almost as bad as letting him live.



**Revenant:** Apparently when a demon dies, the others pick him up, dust him off, wire him with some combat gear, and send him back into battle. No rest for the wicked, eh? You wish your missiles did what his can do.



**Mancubus:** The only good thing about fatso is that he's a nice wide target. Good thing because it takes a lot of hits to puncture him. He pumps out fireballs as if there were no tomorrow.





**Spider Mastermind:** You knew the Arachnotrons had to come from somewhere. Hi, mom. She doesn't have a plasma gun, so thank heaven for small favors. Instead, she has a super-chaingun. Crap.



**Cyberdemon:** A missile-launching skyscraper with goat legs. 'Nuff said.



**Nightmare Spectre:** If you liked the Spectre, you'll love his big bad brother.

## ⊕ NSCREEN INFO ⊕

### THE STATUS BAR

Your status bar shows the weapons you have in inventory, your current armor, your health, and the energy or ammo of the current weapon choice.



1                      2                      3                      4                      5                      6                      7

1. **Main Ammo:** In big fat numbers, you see the number of shots you've got left in the weapon you're currently using.

2. **Health:** You start out at 100%, but you won't stay there long. At 0% it's time to start over. Try a little harder next time!

3. **Arms:** Numbered boxes show which weapon you currently have readied and what weapons you possess.

4. **Your Mug:** This portrait isn't just for looks. When you're hit, your face looks in the direction from which the damage came, telling you which direction to return fire. Also, as you take damage, you'll begin to look like raw hamburger — as shown on the right.



5. **Armor:** Your armor helps you out so long as it lasts. Keep an eye on it because when it goes, you might too.

6. **Key Cards:** You can see any keys you possess right here. There are three key colors: yellow, red, and blue.

7. **Ammo:** This shows how much of each type of ammo you're carrying and the maximum amount you could carry — if you had it.

## MESSAGES

Often you'll find yourself running over various items. DOOM tells you what you're picking up by printing a message at the bottom of the screen.

## THE AUTOMAP FEATURE

To help you find your way around DOOM, you're equipped with an automap device. By pressing Z, you replace your normal view with a top-down map of everything you've seen up-to-date. The white arrow represents you and points in the direction you're looking. Pressing Z again returns you to the normal view.



# TECHNICAL SUPPORT

If you experience problems running or playing DOOM, you can use any of the following avenues to obtain assistance:

## **Assistance Via World Wide Web:**

Get up-to-the-minute technical information at the GT Interactive Software web site at <http://www.gtinteractive.com>. 24 hours a day, seven days a week.

In the Support section, you'll have access to our FAQ documents (Frequently Asked Questions) which contain our latest troubleshooting information. You can also visit our Forums area where you can swap E-mail with other gamers, our FTP (File Transfer Protocol) area where you can download patches and new enhancements as soon as they become available, our Hints/Cheat Codes area, and other areas where you can get valuable information on GT Interactive Software products.

## **Technical Assistance**

Technical Support in the case of faulty disks, you should return the disks ONLY, not the packaging. Return the disks with a covering letter containing details of the fault, your name and address to: GT Interactive Software (Europe) Ltd., Willow Grange, Church Road, Watford, Herts WD1 30A, United Kingdom. We will attempt to replace the disks within 28 days of receipt. If you encounter technical problems with the disks you should write to the above address or call the Technical Helpline which operates between the hours of 9am and 6pm (Central European Time), Monday - Friday, please ensure that you are sitting in front of your computer or have full details of your computer configuration and the problem you are encountering with you when you call. English speaking customers call 01923 209145.

# THE LEGALESE

DOOM™ for Sega Saturn™ ©1996 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by GT Interactive Software Corp. Sega Saturn™ and the Sega Saturn Logo™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies. This program is protected by federal and international copyright.

# CREDIT+ WHERE CREDIT+ IS DUE

Programmers:	John Carmack, John Romero, David Taylor, Michael John Cash
Artist:	Adrian Carmack, Kevin Cloud
Level Designers:	John Romero, Sandy Petersen, American McGee, Shawn Green
Development Support:	Shawn Green
Biz:	Jay Wilbur, Mike Wilson
Biz Assistant:	Donna Jackson
Developed By:	Rage Software
Programming:	Jim Bagley, Alan Webb
Graphics:	Simon Street, Ian Rickard
SFX and Music:	Aubry Hodges
Sound:	Steve Lord, Kev Bruce
Producer:	John Heap

# N ⊕ T E S

Patent Numbers:

U.S. Nos. 4, 442, 486/4, 454, 594/4, 462, 076

Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276

Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

# ATTENTION!

## **FRANÇAIS Avertissement sur l'épilepsie**

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## **PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## **AVERTISSEMENT POUR LES PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISIONS À PROJECTION:**

Les images ou les dessins fixes peuvent occasionner des dégâts permanents ou marquer le phosphore du tube cathodique. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéos sur des télévisions à projection.

## **Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn**

- X Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- X Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- X N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- X Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD ROM Sega Saturn.



## S ⊕ ∏ ∏ Δ I R E

<b>Pour commencer</b> .....	
<b>Menu principal</b> .....	
<b>L'histoire</b> .....	
<b>Jouer à Doom</b> .....	
<b>L'ennemi</b> .....	
<b>Info à l'écran</b> .....	
<b>Assistance technique</b> .....	
<b>Détenteurs de copyright</b> .....	
<b>Crédits là où on en a besoin</b> .....	

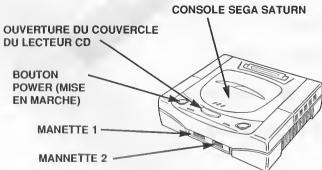
# DÉMARRAGE

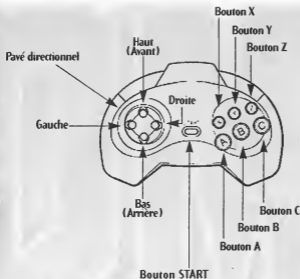
## Mise en route: Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD;** vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

**Important:** Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.





## ACTION

Attaquer  
 Utiliser  
 Mitrailler  
 Mitrailler à gauche  
 Mitrailler à droite  
 Mode Carte  
 Sélectionner arme  
 Courir

## TOUCHES

A  
 B  
 C  
 L (Bouton gauche)  
 R (Bouton droit)  
 Z  
 Y  
 X

( Mode Carte )

C · Pavé directionnel Faire défiler  
 C · L ( Bouton gauche ), C · R ( Bouton droit ) Zoom

# BIENVENUE À D⊕⊕M!

Voici DOOM, une aventure à la vitesse de l'éclair dans laquelle vous incarnez le plus coriace des soldats de l'espace qui ait jamais navigué entre trous noirs et champs de météorites. Votre mission est de vous battre, de tirer et de vous frayer un chemin dans un holocauste infesté de monstres; vous raconterez votre histoire lorsque vous arriverez à l'autre bout... si vous y parvenez.

Jouer à DOOM est simple, mais particulièrement dangereux. Ce n'est pas un jeu d'aventure laborieux, mais plutôt une explosion d'action non-stop. Vous n'avez pas besoin non plus d'avoir les réflexes d'un gamin de huit ans gavé de bonbons pour gagner; l'important, c'est de réfléchir, mon grand. Pour survivre à DOOM, vous aurez besoin de garder la tête froide et un doigt nerveux sur la détente.

## P⊕UR C⊕MMENCER

Appuyez à tout moment sur Start pour accéder au menu principal. Utilisez le pavé directionnel pour déplacer l'icône en forme de crâne vers le haut ou le bas, puis appuyez vers la gauche ou la droite pour modifier la sélection.

Lorsque la démo commence, vous pouvez appuyer sur Start pour faire apparaître le menu principal. Pour afficher le menu principal en cours de partie, appuyez sur Start pour mettre le jeu en pause, puis sur A pour accéder au menu des options. Placez l'icône en forme de crâne sur l'option Menu principal, puis appuyez sur A. En appuyant sur Start alors que le menu principal est affiché, vous commencerez une nouvelle partie.

## MENU PRINCIPAL

### Ultimate DOOM/DOOM II

Vous pouvez choisir de jouer à Ultimate Doom ou à Doom II. Appuyez sur le pavé directionnel vers la gauche ou vers la droite pour permuter d'un jeu à l'autre.

## Difficulté

Vous pouvez choisir entre quatre niveaux de difficulté:

I Am A Wimp ( Je suis une lavette )

Not Too Rough ( Pas trop dur )

Hurt Me Plenty ( Fais-moi mal )

Ultra-Violence

Si vous jouez à DOOM pour la première fois, nous vous conseillons de commencer par un niveau facile afin d'avoir une chance de vous battre. Vous aurez bien le temps d'affronter un niveau plus coriace plus tard.

## ⊕ P T I ⊕ N S

A partir du menu des options, vous pourrez accomplir les tâches suivantes:

**Music Volume (Volume de la musique)** - Utilisez les touches directionnelles pour modifier le volume de la musique de fond.

**Sound Volume (Volume du son)** - Utilisez les touches directionnelles pour modifier le volume des effets sonores.

**Password (Mot de passe)** - Lorsque vous terminez un niveau, vous recevez un mot de passe. Notez-le! En le tapant, vous pourrez commencer le niveau suivant du jeu. Pour taper un mot de passe, mettez en surbrillance le numéro ou la lettre de votre choix et appuyez sur B (ou C ou X) pour ajouter la lettre, ou sur A pour la supprimer. Lorsque vous avez tapé le bon mot de passe, appuyez sur Start pour commencer le nouveau niveau.

**Configuration** - Vous pouvez modifier la configuration de vos commandes en utilisant le pavé directionnel pour mettre en surbrillance le bouton que vous désirez changer, puis en appuyant sur le nouveau bouton. Par exemple, si vous désirez utiliser le bouton X pour faire un pas sur le côté gauche, placez la surbrillance sur Strafe Left et appuyez sur X afin de redéfinir le bouton. NB: il est en théorie possible d'associer différentes actions au même bouton, alors faites bien attention en redéfinissant les boutons. Si vous désirez revenir à la configuration par défaut, déplacez le curseur vers le bas jusqu'à Default (Défaut) et appuyez sur Start.

**Main Menu (Menu principal)** - Vous ramène au menu principal.

# L'HIS+⊕IRE . . .

Vous êtes un Marine, l'un des plus durs qui soient sur Terre, endurci au combat et entraîné à l'action. Il y a trois ans de cela, vous avez attaqué un officier supérieur qui avait donné l'ordre à ses soldats de tirer sur des civils. Il a été expédié à Pearl Harbor, avec le moule de son corps, pour récupérer, tandis que vous avez été transféré sur Mars, résidence de la Union Aerospace Corporation.

L'UAC est un conglomérat multiplanétaire doté d'installations de déchets radioactifs sur Mars et ses deux lunes, Phobos et Deimos. Sans la moindre action sur cinquante millions de kilomètres, votre journée consistait à respirer de la poussière et à regarder des films censurés dans la salle de loisirs.

Depuis quatre ans, l'armée, le plus gros fournisseur de l'UAC, utilise les installations lointaines de Phobos et Deimos pour divers projets secrets, y compris des travaux de recherche sur le voyage spatial interdimensionnel. Jusqu'à présent, elle a réussi à ouvrir des "portes" entre Phobos et Deimos, quelques gadgets ont été envoyés de l'une et sont ressortis de l'autre. Récemment, cependant, les Portes sont devenues dangereusement instables. Les militaires qui se sont portés "volontaires" pour les traverser ont disparu ou en sont sortis complètement fous. Ils se sont mis à bafouiller des vulgarités, à matraquer tout ce qui bouge et ont fini par mourir prématurément d'une explosion totale du corps - une véritable bouillie de marines. Mettre les bonnes têtes sur les bons les torses pour renvoyer les dépouilles aux familles devint un emploi à temps complet. Bien sûr, les derniers rapports militaires indiquent que les recherches ont subi un petit contretemps mais que la situation est bien en main.

Il y a quelques heures, Mars a reçu un message embrouillé en provenance de Phobos. "Nous avons besoin de l'aide immédiate de l'armée. Y'a un truc salement horrible qui sort des portes! Les systèmes informatiques perdent la boule!" Le reste était étrangement incompréhensible. Peu de temps après, Deimos disparut tout simplement du ciel. Depuis lors, les tentatives de contact avec l'une ou l'autre lune ont échoué.

Vos camarades et vous, la seule troupe de combat sur cinquante millions de kilomètres, avez été envoyés illico presto sur Phobos. Vous avez reçu l'ordre de protéger le périmètre de la base pendant que le reste de l'équipe pénètre à l'intérieur. Pendant plusieurs heures, votre radio a capté les bruits du combat: les tirs de mitrailleuses, les hommes criant des ordres, les hurlements, les craquements d'os et puis, finalement, le silence. On dirait que vos camarades sont morts.

### **C'est à vous**

Ça a l'air d'aller plutôt mal. Vous n'arriverez jamais à quitter la planète tout seul. En plus, toutes les armes puissantes ont été embarquées par l'équipe d'assaut et il ne vous reste qu'un tout petit pistolet. Si seulement vous pouviez mettre la main sur un fusil à plasma ou même une mitrailleuse, vous pourriez en descendre quelques-uns en chemin. Au moins, vous pourriez tenter une sortie honorable. Ceux qui ont tué vos camarades méritent bien une ou deux balles dans le crâne - c'est le moins que vous puissiez faire. Vous serrez votre casque et vous sortez de la nacelle d'atterrissage. Avec un peu de chance vous trouverez un moyen d'augmenter votre puissance de tir à l'intérieur de la station.

Tandis que vous traversez l'entrée principale de la base, vous entendez comme l'écho de grognements d'animaux dans les couloirs lointains. Ils savent que vous êtes là. Plus question de faire demi-tour.

Dès que vous franchissez la porte et jusqu'au dernier coup de feu du jeu, vous allez tomber sur un paquet d'affreux. Certains sont juste des types normaux, seulement pas très sympa, d'autres arrivent en droite ligne des portes de l'enfer. Certains des monstres que vous rencontrerez n'apparaissent même pas ici. N'allez pas dire qu'on ne vous a pas prévenu.

# J O U E R À D O O M

**Alors, qu'est-ce que je fais?**

## **SE DEPLACER**

Vous risquez de rentrer dans les murs alors que les démons vous tombent dessus. Une fois que vous avez compris comment vous déplacer vers le bas, le reste sera facile. Appuyez sur X pour courir.

## **UTILISER LES PORTES, LES INTERRUPTEURS ET LES ASCENSEURS**

Pour ouvrir la plupart des portes et utiliser les interrupteurs, mettez-vous directement en face de la porte et appuyez sur B.

## **RAMASSER DES TRUCS**

Pour ramasser un objet, marchez-lui dessus. Vous êtes intelligent et vous savez si vous avez besoin de le prendre.

## **TERMINER UNE ZONE**

A la fin de chaque zone de DOOM il y a une salle de sortie. Entrez dans cette salle et appuyez sur l'interrupteur à l'intérieur pour sortir de la zone et continuer. Quand vous finissez une zone, un Écran d'Accomplissement fait le bilan de votre performance. Les régions cachées trouvées, le pourcentage de morts, de trésors découverts, votre temps et une moyenne de temps à atteindre sont affichés.

## **LA REGLE DE LA RESURRECTION PERMANENTE**

Si vous mourez, vous recommencez le niveau au début avec un pistolet et quelques balles. Vous n'avez pas de limite de "vies". Vous pouvez recommencer le niveau autant de fois que vous êtes tué. Le niveau tout entier est repris à zéro. Les monstres que vous aviez tués avant reviennent, tout comme vous.

## LES ARMES

Pour utiliser une arme, pointez-la vers l'ennemi et appuyez sur A, ou maintenez ce bouton enfoncé pour un tir rapide (n'oubliez pas que vos munitions sont limitées). Si vos tirs touchent un méchant, vous verrez le sang gicler. Ne vous en faites pas si l'ennemi est plus haut ou plus bas que vous. Si vous voyez un monstre, vous pouvez lui tirer dessus.

### 1 - Poing / Tronçonneuse

Remarque: lorsque vous marchez sur la tronçonneuse, elle remplace votre poing et devient votre arme actuelle.

### 2 - Pistolet



**3 - Fusils / Fusils de combat:** assènent un coup puissant de près et lancent une généreuse volée de cartouches de loin. Les fusils de combat possèdent deux barillet et des canons sciés. Ces flingues sont les meilleurs engins de guerre qu'on puisse trouver. Attention: deux barillet produisent non seulement une puissance de feu accrue, mais sont également plus longs à recharger.



**4 - Mitrailleuses:** dirigent une forte puissance de tir sur votre adversaire, lui faisant danser le cha-cha-cha de la mitrailleuse.



**5 - Lance-roquettes:** lancent une fusée explosive qui peut éliminer plusieurs méchants.



**6 - Fusils à plasma:** lancent des cartouches multiples d'énergie de plasma - faisant frire les derrières des démons!



**7 - BFG 9000s** le joyau de l'arsenal de l'armée.

Excellent pour débarrasser la pièce des indésirables. Tirez et vous verrez!



## MUNITIONS

Chaque arme utilise un type de munitions particulier. Quand vous êtes à court de munitions, DOOM charge automatiquement l'arme appropriée.

Petites munitions	Grosses munitions	Arme
Chargeur 	Boîte de munitions 	Pistolet, Mitrailleur
Cartouches 	Boîte de cartouches 	Fusil
Fusée 	Caisse de fusées 	Lance-roquettes
Cellule 	Grosse cellule 	Fusil à plasma, BFG 9000

La quantité de munitions que vous pouvez prendre avec vous est limitée. Vous en trouverez la liste à droite de votre barre de position. Quand vous trouvez une arme que vous possédez déjà, ne l'ignorez pas! Si vous la ramassez, vous obtiendrez aussi des munitions!

## De l'importance de la santé en temps de guerre

Même pour un dur comme vous, DOOM peut être un endroit mortel. Chaque fois que vous êtes blessé, l'écran clignote en rouge et votre santé diminue. Surveillez bien votre santé ou vous risquez de vous retrouver le nez dans la poussière.

## ARMURE

Vous pouvez trouver deux types d'armure ici et là: les armures de sécurité et les armures de combat. Toutes deux réduisent la quantité de dégâts qui vous sont infligés. Malheureusement, toutes deux se détériorent à la longue, finissent par être détruites par les attaques de l'ennemi et vous aurez besoin de les remplacer.

Si vous portez une armure, ne ramassez de combinaison de rechange que si elle vous donne davantage de protection que celle que vous avez sur vous.



## TRUCS POUR GUERIR

Quand vous serez touché, vous voudrez guérir aussi vite que possible. Heureusement, il y a souvent des Medikits et des Stimpacks éparpillés dans la base. Prenez-les si vous en avez la possibilité.

**Stimpacks** vous donnent vite une piqûre d'enzymes qui vous donneront l'impression d'être un nouvel homme - du moins jusqu'à un certain point.



**Medikits** encore mieux, ils contiennent des bandages, des antitoxines et autres fournitures médicales qui amélioreront votre santé.

## TRUCS UTILES

Quelques objets de l'autre dimension sont maintenant éparpillés un peu partout et il se peut que vous les vouliez aussi.



**Potions remèdes:** un petit remontant - vous pouvez même dépasser les 100%!



**Armure spirituelle:** vous donne un peu de protection supplémentaire, en plus de votre armure normale.



**Sphères de l'âme:** des objets rarement rencontrés qui agissent comme super remontants. Si vous en rencontrez un, vous vous sentirez plus en forme que jamais!



**Mega sphères:** elles combinent la puissance des armures de combat aux bienfaits des sphères de l'âme.



**Objets brouilleurs:** il s'agit d'étranges globes qui empêchent les autres de bien vous voir. L'ennemi peut toujours vous voir, mais la plupart de ses attaques sont peu précises. Durée: limitée



**Objets d'invulnérabilité:** vous immunisent contre tous les dégâts. Plutôt cool, jusqu'à ce qu'ils n'aient plus d'effet. Quand vous êtes invulnérable, votre écran est blanc - votre punition pour être si dur. Durée: limitée

## DES TRUCS ENCORE PLUS UTILES

Il y a d'autres éléments d'électronique très utiles dans DOOM. La plupart sont plutôt pratiques, alors prenez-les quand vous en avez l'occasion. Ces objets spéciaux durent pendant tout le niveau ou ont une durée déterminée ou offrent un avantage le temps d'un instant. Certains, peu nombreux, ont un effet sur l'écran de jeu pour que vous puissiez voir quand ils sont actifs. Par exemple, quand vous ramassez une combinaison anti-radiations, l'écran du jeu devient vert. Quand la combinaison se détériore, l'écran clignote. Ceci vous indique que vous devez sortir de la boue radioactive immédiatement!

## L'ENNEMI



**Anciens humains:** il y a tout juste quelques jours, vous échangez peut-être des histoires de guerre avec l'un de ces types. Maintenant l'heure est venue de leur tirer des balles dans le crâne.



**Anciens sergents humains:** comme les anciens humains, mais beaucoup plus méchants et beaucoup plus durs. Ces fusils ambulants vous feront quelques trous supplémentaires si vous ne faites pas attention!



**Ancien commando:** bon sang, vous ne croyez pas que les zombies armés de fusils, ça suffisait? Au moins, quand vous éliminez ces salauds, vous gagnez une super mitrailleuse.



**Lutins:** et vous croyiez qu'un lutin était une petite créature adorable en costume rouge avec une petite fourche. D'où viennent ces salauds marrons? Ils vous balancent des boules de feu au visage et il faut plusieurs balles pour les tuer. Il est temps de trouver une arme plus puissante qu'un pistolet si vous devez en affronter d'autres.



**Démons:** on dirait des gorilles rasés, mais avec des cornes, une grosse tête, des tas de dents et plus difficiles à tuer. Ne vous approchez pas trop, ou ils vous arracheront la tête.

**Spectres:** il ne manquait plus que ça. Un monstre (presque) invisible.



**Ames perdues:** stupides. Dures à cuire. Enflammées. Assez dit.



**Cacodémons:** ils flottent dans les airs, crachent des boules de feu et se vantent d'avoir une gueule énorme. Vous serez complètement grillé si vous vous approchez trop de ces monstruosité.



**Chevalier de l'enfer:** durs comme un camion benne et presque aussi gros, ces goliaths sont les pires bipèdes depuis le Tyrannosaure rex.



**Barons de l'enfer:** les chevaliers de l'enfer n'étaient déjà pas drôles, mais alors là... Ces malabars ressemblent beaucoup aux chevaliers de l'enfer, mais leur apparence est un peu différente et ils sont deux fois plus durs à tuer.



**Arachnotron:** peut-être que la cybernétique n'était pas une si bonne idée que cela, après tout. Regardez un peu ce que les démons en ont fait. C'est un peu injuste que vous ne soyez pas le seul type en enfer avec un fusil à plasma.



**Douleur élémentaire:** quel nom. Et quel engin. Le tuer est presque aussi difficile que de le laisser vivre.



**Revenant:** il semblerait que lorsqu'un démon meurt, les autres le ramassent, le dépoussièrent et le rebranchent sur un équipement de combat et le renvoient à la bataille. Pas de repos pour les diables, pas vrai? Vous aimeriez que vos missiles soient aussi efficaces que les siens.



**Mancubus:** la seule chose positive à propos de ce gros tas, c'est que c'est une belle grosse cible. C'est plutôt bien, parce qu'il vous faudra tirer longtemps pour l'avoir. Ils crachent des boules de feu à n'en plus finir.





**Reine des araignées:** vous vous doutiez bien que les arachnotrons venaient de quelque part. Voilà leur maman. Elle n'a pas de fusil à plasma, alors soyez reconnaissant. A la place, elle trimbale une super mitrailleuse. Pas de bol.



**Cyber-démon:** un gratte-ciel lanceur de missiles avec des pattes de chèvres. Assez dit.



**Spectre cauchemar:** si vous avez "aimé" le Spectre, faites donc la connaissance de son grand frère.

## INFO ⊕ À L'ÉCRAN

### LA BARRE DES STATUTS

Votre barre des statuts vous montre les armes de votre inventaire, votre armure actuelle, votre niveau de santé et l'énergie ou les munitions de l'arme dont vous vous servez actuellement.



**1. Main ammo (principales munitions):** en très gros chiffres.

Indique le nombre de tirs qu'il vous reste dans l'arme que vous êtes en train d'utiliser.

**2. Health (santé):** vous commencez à 100% mais vous n'y restez pas longtemps. A 0% il est temps de recommencer depuis le début. Faites davantage d'efforts la prochaine fois!

**3. Arms (armes):** les cases avec des chiffres montrent l'arme qui est prête à être utilisée et celles qui sont en votre possession.

4. **Votre tête:** ce portrait n'est pas là que pour le look. Quand vous êtes touché, votre tête se tourne dans la direction d'où vient l'attaque, vous disant dans quelle direction tirer. Et puis, plus vous vous faites abîmer, plus votre tête se met à ressembler à un steak haché cru - comme ici à droite.



5. **Armure:** votre armure vous aide tant qu'elle dure. Faites-y attention parce qu'une fois qu'elle ne sera plus là, vous risquez vous aussi de disparaître.



6. **Cartes clés:** c'est ici que vous pouvez voir les clés qui sont en votre possession. Il y a trois couleurs de clés: jaune, rouge et bleu.



7. **Munitions:** vous montre la quantité de chaque type de munitions que vous avez sur vous et la quantité maximum que vous pourriez porter - si vous l'aviez.



## MESSAGES

Vous courez souvent sur divers objets. DOOM vous dit ce que vous ramassez en affichant un message au bas de l'écran.

## L'AUTOCARTE

Pour vous aider à trouver votre chemin dans DOOM, vous êtes équipé d'une autocarte. En appuyant sur Z, vous remplacez votre vue normale par une vue aérienne de tout ce que vous avez découvert jusqu'à présent. La flèche blanche vous représente et montre la direction dans laquelle vous êtes en train de regarder. Appuyez de nouveau sur Z pour retourner à la vue normale.



# ASSISTANCE TECHNIQUE

## Assistance Technique

Si vos disquettes s'avéraient défectueuses, vous devez nous renvoyer les disquettes SEULEMENT, sans l'emballage. Accompagnez les disquettes d'une lettre décrivant le défaut, joignez-y vos nom et adresse et envoyez le tout à:

GT Interactive Software ( Europe ) Ltd., Willow Grange, Church Road,  
Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

Nous essaierons de remplacer ces disquettes dans les 28 jours suivant leur réception.

Si vous recontactez des problèmes techniques, écrivez-nous à l'adresse ci-dessus ou appelez notre soutien technique, de 9h à 18h ( heure continentale ), du lundi au vendredi. Lorsque vous nous appelez, tenez-vous près de votre ordinateur: vous pouvez à la rigueur rassembler toutes les informations concernant la configuration de votre ordinateur ainsi que les problèmes rencontrés.

REMARQUE: NOTRE SERVICE DE SOUTIEN TECHNIQUE SE TROUVE EN ANGLETERRE. Clients francophones appelez le 19 1923 209148.

# DÉ+EN+EURS DE C⊕PY- RIGHT+

Doom™ pour Sega Saturn™ © 1996 Id Software, Inc. Tous droits réservés. Distribué par GT Interactive Software Corp. Le Sega Saturn™ et le logo Sega Saturn™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Toutes les autres marques appartiennent à leur propriétaire respectif.

Ce programme est protégé par les lois de copyright fédéral et international.

# CRÉDITS LÀ OÙ ON EN A BESOIN

Programmeurs:	John Carmack, John Romero, David Taylor, Michael John Cash
Artistes:	Adrian Carmack, Kevin Cloud
Conception des niveaux:	John Romero, Sandy Petersen, American McGee, Shawn Green
Soutien au développement:	Shawn Green
Biz:	Jay Wilbur, Mike Wilson
Assistante au biz:	Donna Jackson
Développé par:	Rage Software
Programmation:	Jim Bagley, Alan Webb
Graphismes:	Simom Street, Ian Rickard
Son:	Steve Lord, Kev Bruce
Producteur :	John Heap

# N⊕TES

Patent Numbers:

U.S. Nos. 4, 442, 486/4, 454, 594/4, 462, 076

Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276

Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

## **Epilepsie Warnung**

**Vor Gebrauch des Videospielsystems gut durchlesen!**

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder Epilepsie-Symptome aufgetreten sind, nachdem Sie flackerndem Licht ausgesetzt waren, sollten Sie vor dem Spielen einen Arzt konsultieren.

Wir raten Eltern, Ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen im Auge zu behalten. Sollte bei Ihnen oder Ihren Kindern eines der folgenden Symptome auftreten (veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel SÖFORT ab, und suchen Sie einen Arzt auf.

### **VORSICHTSMASSNAHMEN BEIM GEBRAUCH:**

- Halten Sie ausreichend Abstand zu Ihrem Bildschirm. Nutzen Sie die volle Länge Ihres Kabels.
- Spielen Sie vorzugsweise an einem kleinen Bildschirm.
- Vermeiden Sie, in übermüdetem Zustand zu spielen.
- Vergewissern Sie sich, daß der Raum, in dem Sie spielen, ausreichend beleuchtet ist.
- Legen Sie pro Spielstunde mindestens 10 bis 15 Minuten Pause ein.

### **WARNUNG AN BESITZER VON GROSSBILDSCHIRM FERNSEHGERÄTEN**

Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospielen über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großem Bildschirm sollte daher vermieden werden.

### **HANDHABUNG DER SEGA SATURN™ CD**

- ✗ Die Sega Saturn™-CD ist ausschließlich für die Benutzung auf dem Sega Saturn™ vorgesehen.
- ✗ Die CD nicht biegen und ihre Oberfläche vor Kratzern und Flüssigkeiten schützen.
- ✗ Die CD nicht in direkter Sonne bzw. in der Nähe einer Heizung oder einer anderen Wärmequelle aufbewahren.
- ✗ Bei längerer Spieldauer unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.
- ✗ Die Sega Saturn™-CD bitte stets vor Schmutz schützen und in ihrer Schutzhülle aufbewahren. Reinigen Sie die CD von der Mitte zum Rand hin mit einem sauberen, trockenen Staubtuch. Keine Reinigungsmittel verwenden.



## INHALT

<b>Spielstart</b>	.....
<b>Hauptmenü</b>	.....
<b>Optionsmenü</b>	.....
<b>Was bisher geschah.</b>	.....
<b>Wie wird DOOM gespielt</b>	.....
<b>Ihre höllischen Gegner.</b>	.....
<b>Bildschirm-Info</b>	.....
<b>Technischer Kundendienst</b>	.....
<b>Rechtskram</b>	.....
<b>Ehre, wem Ehre gebührt</b>	.....

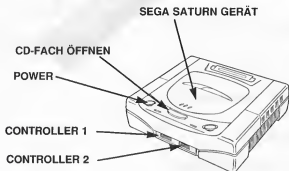
# STARTEN DES SPIELS

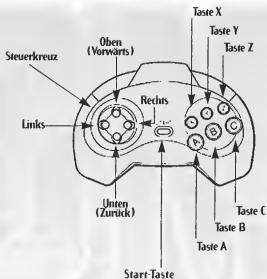
## Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit oberliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

**Wichtig:** Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestartet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.





## BEWEGUNG

Angriff  
Benutzen  
Bombardieren  
Dauerbeschuß Links  
Dauerbeschuß Rechts  
Kartenmodus  
Waffenwahl  
Laufen

( Kartenmodus )  
C • Steuerkreuz  
C • L bzw. C • R

## TASTEN

A  
B  
C  
L ( Linke Taste )  
R ( Rechte Taste )  
Z  
Y  
X

Scrollen  
Zoomen

# WILLKOMMEN BEI DOOM!

Hier ist Doom! Ein actiongeladenes rasantes Abenteuer, in dem Sie den härtesten Weltraum-Helden spielen, der je dem Sog des Vakuums entgangen ist. Sie müssen versuchen, sich durch ein höllisches, von Monstern gespicktes Inferno zu kämpfen. Das erreichen Sie durch den Einsatz von Waffen oder das Lösen von Rätseln. Sie werden der Nachwelt von einigen Abenteuern berichten können - wenn Sie überleben. . .

Das Doom-Gameplay ist einfach und zugleich anspruchsvoll. Hier handelt es sich nicht um ein mühseliges Abenteuerspiel, sondern einen actiongeladenen "Knaller". Für Doom müssen Sie auch nicht flink wie ein Wiesel sein. Hier kommt es auf Köpfchen an, Kumpel. Um Doom zu überleben, braucht man Grips UND einen schnellen Finger am Abzug.

## SPIELSTART

Durch Drücken der Start-Taste gelangen Sie ins Hauptmenü. Mit dem Steuerkreuz bewegen Sie das Totenkopf-Icon nach oben oder unten. Treffen Sie dann mit Links oder Rechts Ihre Wahl.

Wenn das Demo läuft, können Sie mit der Start-Taste das Hauptmenü aufrufen. Sie unterbrechen das Spiel mit der Start-Taste. Anschließend gehen Sie mit Taste A ins Optionsmenü. Richten Sie das Totenkopf-Icon auf die Hauptmenü-Option, und drücken Sie dann Taste A. Sobald Sie im Hauptmenü sind, können Sie mit der Start-Taste das Spiel beginnen.

## HAUPTMENÜ

### Ultimate DOOM/DOOM II

Sie können entweder Ultimate Doom oder Doom II spielen. Mit dem Steuerkreuz Rechts oder Links können Sie zwischen beiden Spielen hin- und herschalten.

## Schwierigkeitsgrad

Ihnen stehen 4 Schwierigkeitsstufen zur Auswahl:

Ich bin ein Schlappschwanz ( I Am A Wimp ).

Aber nicht zu heftig ( Not Too Rough ).

Nur immer drauf! ( Hurt Me Plenty )

Ultra-gewaltig ( Ultra-violence )

Wenn Sie ein totaler Anfänger bei Doom sind, sollten Sie mit den einfacheren Levels anfangen, um erst mal in die Gänge zu kommen. Später können Sie sich immer noch voll in den Kampf stürzen.

## ⊕ P T I ⊕ N E N

Im Optionsmenü können Sie folgendes tun:

**Musiklautstärke ( Music Volume )** - Mit dem Steuerkreuz kann die Lautstärke der Hintergrundmusik geregelt werden.

**Soundlautstärke ( Sound Volume )** - Mit dem Steuerkreuz kann die Lautstärke der Soundeffekte eingestellt werden.

**Paßwort ( Password )** - Wenn Sie einen Level abgeschlossen haben, erhalten Sie ein Paßwort. Schreiben Sie es sich am besten irgendwo auf! Durch die Eingabe Ihres Paßworts gelangen Sie zum nächsten Level im Spiel. Richten Sie einfach die Markierung auf die entsprechende Nummer oder den Buchstaben, und drücken Sie Taste B ( oder C oder X ), um den Buchstaben hinzuzufügen, oder Taste A, um ihn zu löschen. Haben Sie das korrekte Paßwort eingegeben, beginnen Sie mit der Start-Taste den neuen Level.

**Konfiguration ( Configuration )** - Sie können die Konfiguration ändern, indem Sie mit dem Steuerkreuz die Taste, die Sie neu belegen wollen, markieren und dann die entsprechende Taste betätigen. Sie können beispielsweise mit Taste X auf der linken Seite angreifen. Markieren Sie einfach "Beschuß Links" ( Strafe Left ), und drücken Sie dann Taste X zur Neubelegung der Taste. Theoretisch kann man eine Taste mit mehreren Aktionen belegen, gehen Sie also bei der Neubelegung sorgfältig vor. Wenn Sie zur Standardeinstellung zurückwollen, richten Sie den Cursor auf Standard ( Default ) und drücken die Start-Taste.

**Hauptmenü ( Main Menu )** - Damit kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

# WAS BISHER GESCHAH...

Sie sind Mitglied der Marines, der amerikanischen Eliteeinheit. Sie sind kampferprobt und für jeden Einsatz bestens gewappnet. Vor drei Jahren griffen Sie einen Ihrer Vorgesetzten an, da er seinen Soldaten befohlen hatte, auf Zivilisten zu schießen. Er durfte sich daraufhin in Pearl Harbour die Namen der Krankenschwestern auf den Gips schreiben lassen, während Sie auf den Mars versetzt wurden, wo die Union Aerospace Corporation (UAC) ihren Standort hat.

Die UAC ist eine multi-planetare Vereinigung mit Lagereinrichtungen für radioaktives Material auf dem Mars und seinen beiden Monden Phobos und Deimos. Da im Umkreis von 50 Millionen Kilometern nichts los ist, vertreiben Sie sich die Zeit vor allem damit, Staub zu fressen und im Erholungsraum nicht jugendfreie Filme zu glotzen.

In den letzten 40 Jahren hat das Militär - der wichtigste Lieferant der UAC - die entlegenen Einrichtungen auf Phobos und Deimos zur Durchführung einiger geheimer Projekte genutzt, unter anderem zur Erforschung der interdimensionalen Weltraumreise. Bisher konnten immerhin einige Tore zwischen Phobos und Deimos gefunden werden, in die man alles mögliche hineinwerfen kann, um es dann auf der anderen Seite wieder herauskommen zu sehen. In jüngster Vergangenheit wurden diese Tore allerdings immer unberechenbarer. "Freiwillige" Militärs, die sie betraten, verschwanden entweder oder kamen völlig verrückt auf der anderen Seite heraus. Sie gaben nur noch Obszönitäten von sich, prügeln auf alles ein, was ihnen in die Quere kam, und erlitten schließlich eine komplette Körperexplosion. Ihre Hauptbeschäftigung war plötzlich das Zusammensetzen von Körperteilen, um dann die vollständigen Leichen an die lieben Hinterbliebenen zu schicken. Selbstverständlich ist in den neuesten Militärberichten von leichten Rückschlägen in der Forschung die Rede, gleichzeitig heißt es jedoch, daß alles unter Kontrolle ist.

Vor einigen Stunden erreichte eine Nachricht von Phobos den Mars. "Wir brauchen sofort militärische Unterstützung. Etwas unglaublich Böses kommt aus den Toren! Die Computersysteme spielen völlig verrückt!" Der Rest war besorgniserregend zusammenhanglos. Kurz darauf verschwand Deimos einfach vom Himmel. Seither blieben alle Versuche, mit den beiden Monden Kontakt aufzunehmen, erfolglos.

Sie und Ihre Kumpels sind die einzige Kampftruppe im Umkreis von 50 Millionen Kilometern. Sie wurden deshalb sofort nach Phobos entsandt. Ihr Auftrag ist die Sicherung der Umgebung des Stützpunktes, während der Rest des Teams sich hineinbegibt. Einige Stunden lang konnten Sie über Funk den Kampf verfolgen: die Schußwechsel, gebrüllte Befehle, Schreie, knirschende Knochen und dann plötzlich Stille. Anscheinend haben Ihre Kumpels den Löffel abgegeben.

## **Jetzt sind Sie dran**

Es sieht gar nicht gut für Sie aus. Alleine schaffen Sie es nie, vom Planeten wegzukommen. Und dazu kommt, daß Ihr Angriffsteam alle schweren Waffen mitgenommen hat und Sie nur über eine bescheidene Pistole verfügen. Wenn Sie sich nur ein Plasmagewehr oder eine Flinte schnappen könnten - wenigstens könnten Sie dann ein paar Kreaturen mit ins Jenseits nehmen. Wer auch immer Ihre Kumpels auf dem Gewissen hat, verdient ein paar Kugeln in die Birne - mindestens! Setzen Sie Ihren Helm auf, und verlassen Sie das Landefahrzeug. Vielleicht können Sie ja irgendwo innerhalb des Stützpunkts schlagkräftigere Waffen finden.

Als Sie durch den Haupteingang des Stützpunkts kommen, hören Sie aus der Ferne tierähnliche Knurrelaute. Die wissen, daß Sie kommen. Jetzt gibt es kein Zurück mehr!

Vom ersten Moment an, als Sie das Tor durchqueren, bis zum letzten Schußwechsel im Spiel haben Sie es mit einer ganzen Menge Fieslinge zu tun. Ein paar sind ziemlich Normalos, die einfach die falsche Einstellung haben, andere kommen direkt aus der Hölle. Einige der Monster, mit denen Sie es zu tun bekommen, werden hier gar nicht gezeigt. Aber sagen Sie nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

# WIE WIRD D⊕⊕M GESPIELT ?

**Also, was muß ich tun?**

## **BEWEGEN**

Zunächst werden Sie gegen Wände stoßen, während Sie gleichzeitig von den Dämonen eins auf die Hücke kriegen. Wenn Sie die Bewegungen erstmal raus haben, geht's weiter. Halten Sie die Taste X gedrückt, um zu rennen.

## **TÜREN, SCHALTER UND AUFGÜGE**

Die meisten Türen lassen sich öffnen, und die meisten Schalter sind zu betätigen, indem Sie direkt vor sie treten und Taste B drücken.

## **OBJEKTE EINSAMMELN**

Wenn Sie ein Objekt einsammeln möchten, müssen Sie sich nur darüber bewegen. Wenn Sie clever sind, werden Sie schon wissen, ob Sie ein Objekt einsammeln sollten oder nicht.

## **BEENDEN EINES BEREICHS**

In Doom wartet am Ende jedes Bereichs eine Ausgangskammer. Sie müssen sich in diese Kammer begeben und den Schalter betätigen, um den Bereich zu verlassen und mit dem Spiel fortzufahren. Sobald Sie einen Bereich beendet haben, erscheint der Ergebnisbildschirm, wo Ihr Resultat angezeigt wird: Anzahl der aufgefundenen versteckten Regionen, Prozentsatz der gefundenen Objekte, Ihre Zeit und die zu unterbietende Zeit.

## **DIE REGEL VOM EWIGEN LEBEN**

Verlieren Sie ein Leben, kehren Sie mit einer Pistole und ein paar Kugeln wieder zum Beginn des Levels zurück. Sie haben eine unbegrenzte Anzahl "Leben" zur Verfügung. Wenn Sie erledigt sind, können Sie den Level jedesmal wieder neu starten. Dabei wird der gesamte Level erneut in die Ausgangsposition gebracht. Ebenso wie Sie sind auch die Monster wieder da, denen Sie schon einmal das Lebenslicht ausgeblasen haben.

## WAFFEN:

Um eine Waffe zu feuern, richten Sie sie auf den Gegner, und drücken Sie die Taste A. Für Schnellfeuer halten Sie die Taste A gedrückt (denken Sie dabei aber an Ihre begrenzte Munition). Wenn Sie einen Gegner treffen, fließt Blut auf dem Bildschirm. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn sich Ihr Gegner über oder unter Ihnen befindet. Sobald Sie ein Monster sehen, können Sie auch darauf schießen.

### 1 - Faust/Kettensäge 2 - Pistole

Hinweis: Wenn Sie über die Kettensäge laufen, ersetzt diese die Faust als Ihre momentane Waffe.



**3 - Flinte/ Doppelläufige Flinte** Damit können Sie dem Gegner aus kurzer Entfernung einen tödlichen Schlag versetzen oder ihm aus der Ferne Feuer unter dem Allerwertesten machen. Doppelläufige Flinten haben einen abgesägten Lauf. Diese Dinger sind im Kampf mit fliegenden Kugeln einfach unschlagbar. Sie sollten allerdings daran denken, daß eine doppeläufige Flinte zwar mehr Feuerkraft besitzt, aber es auch länger dauert, sie zu laden.



**4 - Maschinengewehr:** Wenn Sie Ihrem Widersacher damit Dampf machen, wird er einen ganz schönen Tanz vollführen.



**5 - Raketenwerfer:** Mit einer explosiven Rakete können Sie mehrere Gegner von innen nach außen kehren.



**6 - Plasmagewehr:** Wenn Sie gleichzeitig mehrere Runden Plasma-Energie abfeuern, wird es dem Dämon sicher schnell zu heiß!



**7 - BFG 9000:** Die Krönung des Waffenarsenals. Das beste Mittel, um den Saal zu räumen und unwillkommene Gäste loszuwerden. Ein Schuß wird Sie überzeugen.

## MUNITION

Für verschiedene Waffen wird unterschiedliche Munition benötigt. Wenn Sie sich über Munition bewegen, lädt Doom automatisch die entsprechende Waffe nach.

### Kleine Munition



Kugeln



Patronen

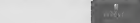


Raketen



Batterie

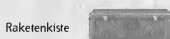
### Große Munition



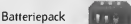
Munitionskiste



Patronenkiste



Raketenkiste



Batteriepack

### Waffe



Pistole, MG



Flinte



Raketenwerfer



Plasmagewehr,

BFG 9000

Die Munitionsmenge, die Sie mit sich führen können, ist begrenzt. Angaben dazu erhalten Sie auf der rechten Seite der Statusleiste. Auch eine Waffe, die Sie bereits besitzen, sollten Sie sich nicht entgehen lassen! Wenn Sie sie einsammeln, erhalten Sie zusätzliche Munition.

## Behandlung von Kampfverletzungen

Selbst für einen harten Kerl wie Sie birgt Doom tödliche Gefahren. Jedesmal, wenn Sie eine Verletzung davontragen, leuchtet der Bildschirm rot auf, und Ihre Gesundheit leidet. Behalten Sie Ihre Gesundheit im Auge, sonst beißen Sie am Ende doch noch ins Gras.

## RÜSTUNG

Sie werden auf zwei verschiedene Typen von Rüstung stoßen, die beide Schutz vor Verletzungen bieten - die Sicherheitsrüstung und die Kampfrüstung. Beide schützen Sie gegen Angriffe. Leider nimmt ihre Schutzwirkung ab, je länger Sie sie gebrauchen, bis sie schließlich durch gegnerische Angriffe völlig zerstört werden. Dann brauchen Sie schnell Ersatz!



Wenn Sie eine Rüstung tragen, können Sie sie nur durch eine andere ersetzen, wenn diese stärker ist.



## HEILENDE EXTRAS

Wenn Sie eine Verletzung erleiden, wollen Sie natürlich so schnell wie möglich wieder hergestellt werden. Zum Glück liegen auf dem Stützpunkt jede Menge Verbandskästen ( Medikits ) und Aufputscher ( Stimpacks ) herum. Sie sollten sie mitnehmen, wann immer es geht.

**Aufputscher** verpassen Ihnen eine schelle Spritze mit Doping-Enzymen, nach der Sie sich wie neugeboren fühlen werden - zumindest bis zu einem gewissen Grad.



**Verbandskästen** sind noch besser und enthalten Verbände, Gegengifte und andere medizinische Versorgung, mit der es Ihnen gleich viel besser gehen wird.

## NÜTZLICHES ZEUG

Es liegen jetzt ein paar Dinge aus der anderen Dimension überall verstreut herum. Vielleicht sollten Sie die besser einsammeln.



**Gesundheitsstrank:** Gibt Ihrer Gesundheit ein wenig Auftrieb - möglicherweise sogar über Ihr Anfangsniveau von 100% hinaus!



**Zauberrüstung:** Verleiht Ihnen neben Ihrer normalen Rüstung zusätzlichen Schutz.



**Seelenkugeln:** Seltene Objekte, die Ihrer Gesundheit starken Auftrieb geben. Wenn Sie auf diese treffen, werden Sie sich besser fühlen als je zuvor!



**Superkugeln:** Verbinden die Kraft der Kampfrüstung mit den Vorteilen der Seelenkugel.



**Sichtschutzobjekt:** Merkwürdige Kugeln, die es anderen schwer machen, Sie zu entdecken. Der Gegner kann Sie zwar immer noch sehen, aber meist nicht mehr treffen. Dauer: zeitlich begrenzt.



**Unverwundbarkeitsobjekte:** Mit diesem Objekt sind Sie gegen jeden Schaden immun. Unheimlich nützlich, bis die Wirkung nachläßt. Wenn Sie unverwundbar sind, erscheint Ihr Bildschirm weiß - die Strafe dafür, daß Sie ein so harter Kerl sind. Dauer: zeitlich begrenzt.

## NOCH NÜTZLICHERES ZEUG

In Doom findet sich noch andere nützliche Technologie. Die meisten dieser Gegenstände sind überaus praktisch. Sie sollten sie daher möglichst mitnehmen. Diese Spezialobjekte sind entweder über den gesamten Level wirksam, haben eine zeitliche Begrenzung oder bieten nur im ersten Moment einen Vorteil. Einige beeinflussen den Spielbildschirm, so daß Sie jederzeit wissen, wann sie aktiv sind. Wenn Sie zum Beispiel einen Strahlungsanzug mitnehmen, nimmt der Spielbildschirm eine grüne Färbung an. Er fängt an zu blinken, wenn die Wirkung nachläßt. Dann müssen Sie zusehen, daß Sie dem Strahlungsschleim entkommen, und zwar schnell!

## IHRE HÖLLISCHEN GEGNER



**Ehemaliger Soldat:** Vor ein paar Tagen haben Sie wahrscheinlich noch Anekdoten mit diesen Jungs ausgetauscht. Jetzt sollten Sie ihnen eine Ladung Blei verpassen.



**Ehemaliger Offizier:** Siehe oben. Allerdings ist dieser Bursche noch hinterhältiger und härter. Dieses wandernde Gewehr wird Sie durchlöchern, wenn Sie nicht aufpassen.



**Maschinengewehr-Zombie:** Oje, als wären die Zombies mit normalen Gewehren nicht schon genug. Aber wenigstens kriegen Sie ein echt starkes Maschinengewehr, wenn Sie einen dieser Burschen erledigen.



**Kobold:** Sie haben wohl gedacht, ein Kobold wäre ein niedlicher kleiner Kerl mit einem roten Anzug und einer Heugabel? Wo kommen dann bloß diese widerlich braunen Wesen her? Sie werfen mit Feuerbällen um sich, und Sie benötigen etliche Kugeln, um sie zur Ruhe zu bringen. Wenn Sie es mit mehreren dieser Mutanten aufnehmen wollen, ist es jetzt an der Zeit, eine bessere Waffe als Ihre Pistole aufzutreiben.



**Dämonen:** Eine Art rasierter Gorilla, allerdings mit Hörnern, einem großen Kopf und jeder Menge Zähne. Er läßt sich nicht so ohne weiteres ins Jenseits befördern. Gehen Sie bloß nicht zu nahe ran, sonst reißt er Ihnen den Kopf ab.

**Gespent:** Spitze. Genau, was Sie brauchen. Ein unsichtbares Ungeheuer (chen).



**Verlorene Seele:** Dumm. Hart. Fliegt. Feurig. Alles klar?



**Kakodämon:** Fliegt durch die Luft, stößt beim Rülpsen Feuerblitze aus und hat einen eklig riesigen Mund. Wenn Sie dieser Monstrosität zu nahe kommen, werden Sie getoastet.



**Ritter der Hölle:** Hart wie ein Müllauto und fast so groß. Dieser Goliath ist seit dem Tyrannosaurus Rex das Schlimmste, was auf zwei Beinen läuft.



**Baron der Hölle:** Der Ritter der Hölle war schon schlimm genug, aber jetzt kommt sein großer Bruder. Dieser Schläger ist dem Ritter zwar ganz ähnlich, sieht aber etwas anders aus und ist doppelt so schwer zu beseitigen. Seien Sie auf der Hut!



**Arachnotron:** Die Kybernetik war vielleicht doch nicht so eine tolle Idee, wenn man sieht, was diese Dämonen damit angestellt haben. Irgendwie ist es unfair, daß Sie nicht der einzige Typ mit Plasmagewehr in dieser Hölle sind.



**Nervensäge:** Was für ein Name. Und was für ein Typ. Ihn zu vernichten, ist fast so schlimm, wie ihn lebenzulassen.



**Auferstandener:** Sobald ein Dämon stirbt, sammeln ihn anscheinend die anderen auf, stauben ihn ab, legen ihm seine Kampfausrüstung um und schicken ihn zurück ins Gefecht. Kein Friede für die bösen Geister. Sie werden sich wünschen, Ihre Raketen könnten so viel anrichten wie die des Auferstandenen.



**Mancubus:** Das einzig Gute an diesem Fettsack ist, daß er ein schönes großes Ziel abgibt. Zum Glück, denn es braucht schon einige Treffer, um ihm ordentlich Schaden zuzufügen. Er stößt wie ein Besessener Feuerbälle aus.





**Spinnen-Mastermind:** Sie wußten ja schon immer, daß die Arachnotronen von irgendwoher stammten. Sie hat kein Plasmagewehr, und man freut sich ja schon über kleine Dinge. Stattdessen hat sie ein Super-Maschinengewehr. Mist.



**Cyberdämon:** Ein Riesengebilde mit Ziegenfüßen, das mit Raketen um sich wirft. Sagt wohl alles.



**Alptraum-Gespent:** Wenn Ihnen das Gespenst zugesagt hat, werden Sie seinen bösen, großen Bruder lieben.

## BILDSCHIRM-INFO

### DIE STATUSLEISTE

In der Statusleiste sehen Sie die Waffen in Ihrem Inventar, Ihre gegenwärtige Rüstung, Ihre gesundheitliche Verfassung und die Energie oder Munition der zur Zeit gewählten Waffe.



- 1. Hauptmunition:** Die Anzahl der Schüsse, die Ihnen mit Ihrer momentanen Waffe noch zur Verfügung stehen, erscheint groß und fettgedruckt.
- 2. Gesundheit:** Sie starten mit 100%, aber das bleibt nicht lange so. Bei 0% sind die Würfel gefallen. Strengen Sie sich das nächste Mal ein bißchen mehr an!
- 3. Waffen:** In numerierten Kästchen sehen Sie die Waffen, die Sie besitzen, und welche davon momentan schußbereit sind.

**4. Ihre Fratze:** Bei diesem Foto geht's nicht ums Aussehen. Wenn Sie getroffen werden, blickt Ihr Abbild in die Richtung, aus der Sie beschossen wurden. Damit wissen Sie, wohin Sie zurückfeuern müssen. Sobald Sie Schaden genommen haben, verändert sich Ihr Portrait und ähnelt mehr und mehr einer matschigen Pflaume - wie Sie rechts sehen können.



**5. Rüstung:** Ihre Rüstung schützt Sie, solange sie hält. Passen Sie auf sie auf, denn wenn Ihre Rüstung dahingeht, folgen Sie ihr bald nach.

**6. Schlüsselkarten:** Sie können hier genau ablesen, welche Schlüssel Sie besitzen. Die drei Schlüsselfarben sind gelb, rot und blau.

**7. Munition:** Damit erkennen Sie die Munitionsart, die Sie im Moment besitzen, und wieviel Sie davon - theoretisch - tragen könnten.

## MITTEILUNGEN

Sie werden oft über verschiedene Gegenstände laufen. Doom sagt Ihnen dann mit einer Nachricht am unteren Bildschirmrand, was Sie jeweils einsammeln.

## AUTOMATISCHE KARTE

Damit Sie sich in Doom zurechtfinden, steht Ihnen eine automatische Karte zur Verfügung. Durch Drücken der Taste Z können Sie von der normalen Perspektive zur Kartendraufsicht umschalten. Sie erhalten dann einen Überblick über alles, was Sie bisher gesehen haben. Der weiße Pfeil stellt Sie da und zeigt in Ihre Blickrichtung. Durch erneutes Betätigen der Taste Z schalten Sie wieder zur Normalsicht um.



# TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Falls Sie beim Betreiben von Doom auf Probleme stoßen sollten, können Sie uns auf folgendem Wege erreichen:

## **World Wide Web:**

Topaktuelle technische Informationen auf der GT Interactive Software-Website unter <http://www.gtinteractive.com>, sieben Tage die Woche, rund um die Uhr.

Im Bereich "Support" haben Sie Zugang zu Dokumenten mit den am häufigsten gestellten Fragen, die die aktuellsten Informationen zu Problemlösungen enthalten. Sie können auch anderen Spielern über unser Forum E-Mails schicken. Oder kontaktieren Sie unseren FTP-Bereich, vom dem Sie Patches und neuere Aufwertungen herunterladen können, sobald diese zur Verfügung stehen. Auch in dem Bereich Spieltips/Cheat Codes sowie in anderen Bereichen erhalten Sie wertvolle Informationen zu GTI Software-Produkten.

## **Technischer Kundendienst**

In dem unwahrscheinlichen Fall, daß Ihre Disks schadhaft sein sollten, schicken Sie diese bitte OHNE Verpackung an uns zurück. Legen Sie einen mit ihrem Namen und Ihrer Adresse versehenen Begleitbrief bei, in dem Sie den Schaden beschreiben, und schicken Sie die vollständige Postsendung an:

GT Interactive Software (Europe) Ltd, Willow Grange, Church Road,  
Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom.

Wir werden versuchen, die Disks innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt der Sendung zu ersetzen. Haben Sie technische Probleme mit den Disks, dann schreiben Sie bitte an die obengenannte Adresse, oder rufen Sie unseren Technischen Kundendienst an (Montag - Freitag, 9.00-18.00 Uhr mitteleuropäischer Zeit). Setzen Sie sich zu diesem Zweck an ihren Computer, oder notieren Sie sich vor ihrem Anruf die vollständigen Details ihrer Computer-Konfiguration und das Problem, das Sie mit der Software haben.

BEACHTEN SIE BITTE, DASS SICH UNSER TECHNISCHER KUNDENDIENST IN ENGLAND BEFINDET.

Den deutschsprachigen Kundendienst erreichen Sie unter folgender Nummer:  
0044 1923 209151.

# RECHTSKRAM

Doom™ für Sega Saturn™ ©1996 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb durch GT Interactive Software Corp. Sega Saturn™ und das Sega Saturn Logo™ sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Dieses Programm ist durch nationales und internationales Urheberrecht geschützt.

# EHRE, WENN EHRE GEBÜHRT

Programmierung:	John Carmack, John Romero, David Taylor, Michael John Cash
Künstlerische Gestaltung:	Adrian Carmack, Kevin Cloud
Level-Design:	John Romero, Sandy Petersen, American McGee, Shawn Green
Entwicklungsunterstützung:	Shawn Green
Projektleitung:	Jay Wilbur, Mike Wilson
Projektassistenz:	Donna Jackson
Entwicklung:	Rage Software
Programmierungsleitung:	Jim Bagley, Alan Webb
Grafik:	Simon Street, Ian Rickard
Sound:	Steve Lord, Kev Bruce
Produktion:	John Heap

# N⊕TIZEN

Patentnummern:

USA 4.442.486/4.454.594/4.462.076

Europa 80244

Kanada 1.183.276

Hongkong 88-4302

Singapur 88-155

Großbritannien 1.535.999

## ADVERTENCIA SOBRE EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de usar su sistema de videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o de perder el conocimiento al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes en su vida cotidiana. Esto le puede suceder incluso a una persona en cuyo historial médico no se haya registrado esta enfermedad, o que nunca haya sufrido un ataque epiléptico.

Si usted, o alguien de su familia, presenta síntomas de epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) ante luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen el uso que sus hijos hacen de los videojuegos. Si, mientras juegan a un videojuego, usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa **INMEDIATAMENTE** el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

## PRECAUCIONES DURANTE EL USO

- No se acerque demasiado a la pantalla. Siéntese tan lejos de la pantalla como permita la longitud del cable.
- Utilice preferentemente una pantalla de televisión pequeña.
- Evite jugar si se siente cansado o necesita dormir.
- Asegúrese de que la habitación en que está jugando está bien iluminada.
- Descanse un mínimo de 10 ó 15 minutos por cada hora de juego.

## AVISO A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES CON PANTALLA DE PROYECCIÓN GRANDE:

Las imágenes o dibujos fijos pueden provocar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores con pantalla de proyección grande.

## MANEJO DEL DISCO COMPACTO DE SEGA SATURN™

- ✗ Este disco está diseñado para ser utilizado únicamente en el sistema Sega Saturn™.
- ✗ No lo doble, golpee ni sumerja en líquidos.
- ✗ No lo exponga a la luz solar directa ni lo deje cerca de radiadores o de otras fuentes de calor.
- ✗ Durante un periodo prolongado de juego, asegúrese de tomar descansos de vez en cuando. Es conveniente tanto para usted como para el disco de Sega Saturn™.
- ✗ Mantenga limpio el disco de Sega Saturn™. Cójalo siempre por los bordes y guárdelo en la caja cuando no lo esté usando. Límpielo con un paño suave y seco que no tenga hilas, dándole pasadas rectas del centro al borde. No utilice nunca disolventes ni productos de limpieza abrasivos.



## ÍNDICE

<b>Comienzo</b> .....	
<b>Menú principal</b> .....	
<b>Opciones</b> .....	
<b>La historia hasta ahora</b> .....	
<b>Cómo se juega a Doom</b> .....	
<b>Tus diabólicos enemigos</b> .....	
<b>Información en pantalla</b> .....	
<b>Asistencia técnica</b> .....	
<b>Información legal</b> .....	
<b>Ficha técnica</b> .....	

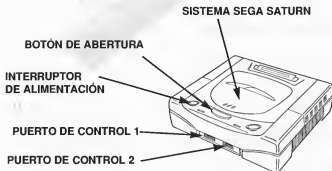
# INSTALACIÓN

## Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, C, C y Start en cualquier momento.
5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

**Importante:** Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.





## ACCIÓN

Atacar  
 Utilizar  
 Bombardear  
 Bombardear hacia la izquierda  
 Bombardear hacia la derecha  
 Mapa  
 Seleccionar arma  
 Correr

## TECLAS

A  
 B  
 C  
 L ( Botón izquierda )  
 R ( Botón derecha )  
 Z  
 Y  
 X

( Mapa )

C • Botón de dirección  
 C • L ( Botón izquierda ),  
 C • R ( Botón derecha )

Recorrer el mapa

Acercar/alejar la imagen

# ¡BIENVENIDO A DΘΘM!

Doom es una aventura vertiginosa donde adoptarás el papel del primer guerrero espacial que se ha salvado de ser absorbido por un agujero negro. Tu misión es pelear, disparar y resolver acertijos para abrirte camino a través de un infierno lleno de monstruos y llegar al final sano y salvo - a ver si eres capaz.

Jugar a Doom es muy sencillo, aunque supone un gran reto. No se trata de una aventura complicada, sino de una maratón de lucha y acción. Para ganar no hace falta tener los reflejos de un crío de ocho años que se alimenta de cereales y yogures vitaminados, lo importante es actuar con astucia. Para salir con vida de Doom, hace falta maña y práctica con el gatillo.

## CΘM I E N Z Θ

Pulsa el botón Start cuando quieras para acceder al menú principal. Utiliza el control direccional para mover la calavera verticalmente, luego pulsa la parte derecha o la izquierda para hacer una modificación.

En cualquier momento de la demostración, puedes pulsar el botón Start para que aparezca el menú principal. Para acceder a este menú una vez que está en marcha la partida, tienes que pulsar el botón Start y luego el A, para acceder al menú de las opciones. Coloca la calavera sobre la opción "Main Menu" (Menú principal). Y pulsa otra vez el botón A. Si pulsas el botón A cuando este menú está en la pantalla, empezarás una nueva partida.

## M E N Ú P R I N C I P A L

### **Ultimate Doom/Doom II**

Puedes jugar a Ultimate Doom o a Doom II. Pulsa la parte izquierda o la derecha del control direccional para elegir uno de los dos juegos.

## Difficulty (Dificultad)

Puedes escoger uno de estos cuatro niveles:

I Am a Wimp (Soy un inútil)

Not Too Rough (No muy difícil)

Hurt Me Plenty (Dame fuerte)

Ultra-Violence (Ultraviolento)

Si es la primera vez que juegas a Doom, lo mejor sería que empezaras con los niveles más fáciles, para tener alguna probabilidad de sobrevivir.

## ⊕PTIONS (⊕PCIONES)

En el menú de opciones podrás realizar las siguientes operaciones:

**Music volume (Volumen de la música):** utiliza el control direccional para cambiar el volumen de la música de fondo.

**Sound Volume (Volumen del sonido):** utiliza el control direccional para subir o bajar el volumen de los efectos de sonido.

**Password (Contraseña):** cuando termines un nivel, se te proporcionará una contraseña. ¡Anótala! Al introducir la contraseña, podrás empezar una partida en el nivel que siga al último que hayas completado. Para introducir una contraseña, coloca el cursor sobre el número o la letra que quieras, y pulsa el botón B (o el C o el X) para introducirla, o pulsa el botón A para borrarla. Cuando hayas terminado de introducir una contraseña, pulsa el botón de inicio.

**Configuration (Configuración):** puedes modificar la configuración de los controles. Utiliza el control direccional para destacar el botón cuya función quieras modificar, y luego pulsa el nuevo botón. Por ejemplo, si quieres utilizar el botón X para andar de lado hacia la izquierda, coloca el cursor sobre la opción "Strafe Left", luego pulsa el botón X para cambiar la función del botón. Ten en cuenta que en teoría se pueden asignar varias funciones al mismo botón, por lo que debes tener cuidado al configurar los controles. Si quieres volver a utilizar los controles tal y como venían ajustados cuando compraste el juego, coloca el cursor sobre la opción "Default" y pulsa el botón de inicio.

**Main Menu (Menú principal):** sirve para volver al menú principal.

# LA HISTORIA HASTA AHORA...

Eres uno de los soldados más duros de la Tierra, endurecido por el combate y entrenado para la acción. Hace tres años, atacaste a un oficial superior por ordenar a sus hombres que disparasen contra civiles. A él y a su tropa los enviaron a Pearl Harbour, y a ti te mandaron a Marte, sede de la Union Aerospace Corporation.

La UAC es una sociedad multiplanetaria que posee instalaciones de tratamiento de residuos radioactivos en Marte y sus dos lunas: Phobos y Deimos. No ocurre nada en cincuenta millones de kilómetros a la redonda, así que te pasas el día tragando polvo y viendo películas no autorizadas en la sala de grabación.

Durante los últimos cuatro años, el ejército, principal proveedor de la UAC, ha utilizado las remotas instalaciones de Phobos y Deimos para llevar a cabo varios proyectos secretos, incluida la investigación sobre viajes espaciales interdimensionales. Hasta ahora han conseguido abrir puertas de comunicación entre Phobos y Deimos, de modo que introducen diversos objetos por una, y esperan a ver cómo aparecen por la otra. Pero hace poco, estos experimentos han comenzado a resultar peligrosos. Los militares "voluntarios" que han pasado por ellas han desaparecido, o han surgido con una extraña forma de locura: mascullan barbaridades, machacan a cualquier bicho viviente, y finalmente mueren como consecuencia de una explosión inexplicable en su interior que les revienta el cuerpo. Casar las cabezas con los torsos para devolver los cuerpos a los familiares de las víctimas se convirtió en una tarea árdua. No cabe duda de que los últimos informes militares admiten la existencia de pequeños contratiempos en la investigación, pero aseguran que todo se encuentra bajo control.

Hace unas horas, se recibió en Marte un confuso mensaje de Phobos: "Necesitamos refuerzos inmediatamente. ¡Algo verdaderamente diabólico está surgiendo de las puertas! ¡Los sistemas informáticos se han vuelto locos!" El resto resultaba incoherente. Poco después, Deimos se desvaneció literalmente en el espacio. Desde entonces, los intentos por comunicar con cualquiera de las dos lunas han resultado infructuosos.

Tú y tus camaradas erais el único cuerpo de combate en cincuenta millones de kilómetros a la redonda, así que os enviaron a Phobos en el acto. Te ordenaron vigilar los alrededores de la base mientras el resto de tu equipo se adentraba en ella. Durante varias horas has estado escuchando por radio los sonidos característicos de un combate: disparos, hombres gritando órdenes, aullidos, crujir de huesos y, por último, silencio. Todo parece indicar que tus colegas han muerto.

### **Depende de ti**

El panorama no resulta muy prometedor. Nunca conseguirías salir solo del planeta. Además, el equipo de asalto se ha llevado todas las armas pesadas y no te queda más que una simple pistola. Si pudieras echarle la vista encima a un rifle de plasma o incluso a una vulgar escopeta, podrías llevarte a unos cuantos por delante. Lo que quiera que fuese que mató a tus colegas merece, como poco, un perdigonazo en la frente. Ajustándote el casco, abandonas la plataforma de aterrizaje. Con un poco de suerte, encontrarás más municiones en algún lugar del interior de la estación.

Mientras atraviesas la entrada principal de la base, escuchas ecos de gruñidos como los de los animales a través de los lejanos pasillos. Saben que estás aquí. Ya no tienes escapatoria.

Desde el momento en que entres por la puerta, hasta que dispires el último tiro, tendrás que luchar sin parar contra una multitud de enemigos. Algunos son tipos normales con mal genio, otros han venido directamente del infierno. Algunos de los monstruos a los que te enfrentarás no aparecen aquí. No digas que no te avisamos.

# CÓMO SE JUEGA A DOOM

¿Qué es lo que tengo que hacer?

## MOVIMIENTO

Al principio puede que no hagas más que darte golpes contra las paredes mientras los demonios te vapulean. Una vez que hayas aprendido a mover a tu personaje, lo demás vendrá rodado.

## CÓMO ACCIONAR PUERTAS, INTERRUPTORES Y ASCENSORES

Para abrir la mayoría de las puertas y activar los interruptores, colócate justo enfrente de ellos y pulsa el botón B.

## CÓMO RECOGER OBJETOS

Para recoger un objeto, basta con que pases por encima de él. Como tú eres un chico listo, ya sabrás si debes cogerlo o no.

## CÓMO SE COMPLETA UNA ZONA

Al final de cada zona de DOOM™ hay una cámara de salida. Entra en esta cámara, activa el interruptor que encontrarás dentro para salir de la zona y sigue adelante. Cuando terminas una zona, aparece una pantalla especial con los datos de tu actuación: los rincones secretos que has descubierto, el número de enemigos que te has cargado, el porcentaje del tesoro que has encontrado y el tiempo que has tardado en hacerlo comparado con la media de tiempo que es normal emplear para completar esa zona en particular.

## LA REGLA DE LA VIDA ETERNA DESPUÉS DE LA MUERTE

Si mueres, empezarás el nivel desde el principio, con una pistola y unos cuantos cartuchos de munición. No tienes límite de "vidas", puedes comenzar el nivel tantas veces como te maten, pero siempre desde el principio, y todos los monstruos que habías matado, vuelven a la vida, igual que tú.

## ARMAS

Para utilizar un arma, apunta al enemigo y pulsa el botón A. Si quieres disparar muchas veces seguidas, manténlo pulsado (pero no te olvides de que tienes una cantidad limitada de munición). Si tus disparos alcanzan a un malo, verás sangre derramada por todas partes. No te preocupes si el enemigo está más arriba o más abajo que tú: si puedes verlo, también puedes dispararle.

### 1 - Puño/Motosierra    2 - Pistola

Nota: Cuando pasas por encima de la motosierra, ésta reemplazará a tu puño.



### 3 - Escopetas/Escopetas de dos Cañones:

Proporcionan buenos golpes a corta distancia y disparan bien desde lejos. Las escopetas de dos cañones son el último grito en armas de fuego. Pero ten cuidado: dos cañones disparan más balas, pero también tardarás más en cargarlos.



4 - Rifles de Cadena: Lluvia directa de balas sobre tu oponente, haciéndole bailar el cha-cha-chá.



5 - Lanzacohetes: Lanzan explosivos que pueden hacer añicos a esos petimetres.



6 - Rifles de Plasma: Disparan múltiples raciones de plasma que freirán el trasero de tus enemigos.



7 - BFG 9000s: El orgullo del arsenal militar. Ideales para librarse de un huésped no deseado. Dispara y compruébalo tú mismo.



## MUNICIÓN

Cada arma utiliza un tipo de munición diferente. Cuando pases por encima de un determinado tipo de munición, Doom la cargará en tu arma automáticamente.

Munición pequeña		Munición grande		Arma
Cargador 		Caja de munición 		Pistola, rifle de cadena
Granadas 		Caja de granadas 		Escopeta
Misil 		Caja de misiles 		Lanza-misiles
Pila 		Caja de pilas 		Rifle de plasma, BFG 9000

La cantidad de munición que puedes llevar contigo es limitada. Los diferentes tipos de munición aparecen enumerados en el lado derecho de tu barra de situación. Por otro lado, cuando encuentres un arma que ya tienes, ¡no la dejes atrás!, cogerla también te proporciona munición.

## El Cuidado de tu salud durante las hostilidades

Doom puede ser mortal incluso para un tipo tan duro como tú. Siempre que resultes herido, la pantalla lanzará destellos rojos y tu salud se debilitará. Cuida de tu salud o acabarás criando malas.

## ARMADURA

Encontrarás dos tipos diferentes de armaduras: la de seguridad y la de combate. Ambas reducen el riesgo de que te hieran pero, desgraciadamente, las dos se deterioran con el uso, y pueden ser destruidas por los ataques del enemigo, por lo que necesitarás reemplazarlas.

Si llevas una armadura, sólo podrás recoger una nueva si ésta proporciona más protección que la que llevas puesta.



## REFORZADORES DE SALUD

Cuando estés herido, querrás recuperarte lo antes posible. Afortunadamente, podrás encontrar botiquines y cajas de estimulantes desperdigados por toda la base. Hazte con ellos cuando te sea posible.

Los **Estimulantes** te proporcionarán una inyección inmediata de enzimas que te harán sentirte como nuevo, o casi como nuevo.



Los **Botiquines** son todavía mejores y contienen vendas, antitoxinas, y otros utensilios médicos que te permitirán salir disparado.

## ARTÍCULOS ÚTILES

Encontrarás también algunos artefactos provenientes de otras dimensiones que pueden resultarte útiles.



Las **Pociones curativas** te proporcionan una dosis extra de energía, incluso puedes pasar del 100%.



La **Armadura espiritual** te ofrece protección extra.



Las **Esferas benditas** se encuentran raramente y te proporcionan una inmensa dosis de energía. ¡Basta que topes con una de ellas y te sentirás más sano que nunca!



Las **Megaesferas** combinan el poder de la armadura de combate y el beneficio de una esfera bendita. ¿Qué más puedes pedir?



Las **Esferas borrosas** harán que sea difícil localizarte. Pero si estás demasiado cerca, el enemigo todavía puede verte. Mantente a distancia y dispara. Duración: tiempo limitado.



Los **Artefactos de inmunidad** te hacen inmune a todo hasta que el efecto desaparece. Cuando seas invulnerable, la pantalla se volverá blanca, tu castigo por ser un chico duro. Duración: tiempo limitado.

## MÁS COSAS ÚTILES

También puedes encontrar otros aparatos en DOOM™. La mayoría son realmente prácticos, así que cógelos cuando puedas. Estos objetos especiales pueden durar tanto como el nivel, pero otras veces tienen una vida limitada o simplemente proporcionan un beneficio instantáneo. Algunos modifican la pantalla para que sepas cuándo están en activo. Por ejemplo, cuando coges un traje antirradiactivo, la pantalla se vuelve verde. Cuando se pasa el efecto, la pantalla lanzará destellos, lo cual será una señal para que salgas de la zona radiactiva lo antes posible.

## TUS DIABÓLICOS ENEMIGOS



**Former Humans (Los Ex-Humanos):** Seguramente, sólo hace unos días uno de estos tipos y tú os estabais contando historias de guerra. Ahora es el momento de meterle un poco de plomo en la cabeza.



**Former Sergeants (Los Ex-Sargentos):** Igual que los anteriores. La única diferencia es que estos tipos son más crueles y duros. Estas escopetas andantes te dejarán como un colador si no andas con cuidado.



**Chain Gunner: (El Hombre del Rifle de Cadena):** ¿No eran los zombis con escopetas ya bastante malos? Bueno, por lo menos, cuando te lleves por delante a uno de estos, conseguirás una de sus armas.



**Imps:** Te creías que los diablillos no eran más que unos simpáticos personajillos vestidos de rojo y con un tridente, ¿eh? Pues no. ¿De dónde han salido estos bichos marrones? Estos lanzan bolas de fuego y hacen falta unas cuantas balas para cargárselos. Necesitarás algo mejor que una pistola si te vas a enfrentar a más de uno de estos seres mutantes.



**Demons (Demonios):** Parecen gorilas afeitados, pero tienen cuernos, una cabeza enorme y muchos dientes. No mueren fácilmente. Acércate demasiado y te arrancarán tu afligida cabeza.

**Espectros:** Estupendo, lo que te faltaba: un monstruo (casi) invisible. ¿Te creías que esto iba a ser un paseo por el parque?

**Lost Souls (Almas Perdidas):** Tontos. Duros. Vuelan. Envueltos en llamas. Es todo lo que necesitas saber.

**Cacodemons (Cacodemonios):** Flotan en el aire, eructan rayos y tienen una bocaza horrible. Si te acercas demasiado a una de estas monstruosidades, te convertirá en una tostada.

**Hell Knight (Caballero del Infierno):** Duros como un remolque y casi igual de grandes. Estos gigantes son los peores seres vivientes de dos patas desde los tiempos de los tiranosauros.

**Barons of Hell (Barones del Infierno):** Los anteriores ya eran bastante malos, pero estos son todavía peores. Estos boxeadores se parecen mucho a los Caballeros del Infierno, aunque son un poco diferentes y cuesta el doble matarlos.

**Arachnotron:** A lo mejor la cibernética no fue una idea tan buena después de todo. Mira lo que los demonios han hecho con ella. No parece justo que tú no seas el único en el infierno con un rifle de plasma.

**Pain Elemental (Dolor Elemental):** ¡Vaya un nombre! ¡Y vaya un tipo! Matarlo es casi tan perjudicial como dejarlo vivo.

**Revenant:** Al parecer, cuando un demonio muere, lo cogen, le quitan el polvo, le instalan herramientas de combate y lo mandan de nuevo a luchar. No hay descanso para los malos. Desearías que tus misiles fuesen tan poderosos como los suyos.

**Mancubus:** Lo único bueno que tiene es que es un blanco bien grande. Menos mal, porque hacen falta bastantes balas para desinflarlo. Escupe bolas de fuego como un descosido.





**Spider Mastermind:** Suponías que los Arachnotron tenían que venir de algún sitio, ¿no? ¿Primos lejanos? Spiderdemon no tiene un rifle de plasma, no, pero tiene un súper-rifle de cadena. ¿No te parece maravilloso?



**Cyberdemon:** Un rascacielos lanza-misiles con patas de cabra, de una forma mal dicha.



**Nightmare Spectre:** Si Spectre ya te había encantado, su hermano te gustará todavía más.

## INFORMACIÓN DE LA PANTALLA

### LA BARRA DE SITUACIÓN

Tu barra de situación presenta las armas que tienes a tu disposición, el tipo de armadura que llevas, tu estado de salud y la energía a munición que le queda al arma que estás usando.



1                      2                      3                      4                      5                      6                      7

1. **Munición Principal:** Podrás ver en números bien grandes cuántos disparos le quedan al arma que estás utilizando.

2. **Energía:** Comenzarás al 100%, pero eso no durará mucho. Cuando llegues al 0%, tendrás que empezar de nuevo. ¡Procura hacerlo mejor la próxima vez!

3. **Armas:** Cajas numeradas te mostrarán qué arma estás usando y qué otras posees.

4. **Tu Cara:** No es sólo un retrato. Según te vayan hiriendo, te parecerás cada vez más a una hamburguesa cruda. Además, tus ojos mirarán en la dirección de donde vino el ataque como se muestra a la derecha.



5. **Armadura:** Te ayuda mientras dure. Cuida de ella, porque si se acaba, puede que tú también.

6. **Tarjetas de Acceso:** Podrás ver de cuáles dispones. Las hay de tres colores: rojas, amarillas y azules.

7. **Munición:** Te muestra la cantidad de cada tipo de munición que tienes y la cantidad máxima que podrías llevar - si la tuvieras.

## MENSAJES

A menudo pasarás sobre varios objetos distintos. DOOM te dice qué es lo que has recogido por medio de un mensaje que aparece en la parte inferior de la pantalla.

## EL MAPA AUTOMÁTICO

Para ayudarte a encontrar tu camino por DOOM", estás equipado con un mapa automático. Si pulsas Z, reemplazarás la imagen normal por un mapa de todo lo que has visto hasta ese momento. La flecha blanca eres tú, y apunta en la dirección en la que estás mirando. Si pulsas otra vez el botón Z, volverás a la vista normal.



# ASISTENCIA TÉCNICA

Si encuentras algún problema al ejecutar o jugar a DOOM, puedes utilizar las siguientes vías para conseguir asistencia:

## **Ayuda por correo electrónico**

Consigue información técnica de última hora en el servidor de GT Interactive Software: <http://www.gtinteractive.com>. 24 horas al día, siete días a la semana.

En el apartado de apoyo técnico, puedes acceder a listas de las preguntas más frecuentes, que contienen información actualizada sobre resolución de problemas. También puedes visitar nuestros foros, donde podrás intercambiar E-mail con otros jugadores, nuestra área de transferencia de archivos, de donde podrás conseguir parches de mejoras tan pronto como estén disponibles, nuestra área de códigos de pistas, y otras muchas áreas que te proporcionarán información valiosísima sobre el software de GT Interactive.

# INFORMACIÓN LEGAL

D00M™ de Sega Saturn™ © 1996 Id Software, Inc. Todos los derechos reservados. Distribuido por GT Interactive Software Corp. Sega Saturn™ y el Logo™ Sega Saturn son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Todas las demás marcas registradas son propiedad de sus compañías respectivas. Este programa está protegido por derechos de autor nacionales e internacionales.

# FICHA TÉCNICA

Programadores:	John Carmack, John Romero, David Taylor, Michael John Cash
Artistas:	Adrian Carmack, Kevin Cloud
Diseñadores de nivel:	John Romero, Sandy Petersen, American McGee, Shawn Green
Ayudante de desarrollo:	Shawn Green
Ejecutivos:	Jay Wilbur, Mike Wilson
Ayudante de los ejecutivos:	Donna Jackson
Desarrollado por:	Rage Software
Programación:	Jim Bagley, Alan Webb
Gráficos:	Simon Street, Ian Rickard
Sonido:	Steve Lord, Kev Bruce
Productor:	John Heap

# N ⊕ T A S

Patentes:

EEUU: 5. 371. 792/4, 442. 486/4, 454. 594/4, 462. 076

Europa: 80244; Canadá: 1. 183. 276

Hong Kong: 88-4302; Singapur: 88-155; Reino Unido: 1. 535. 999

## **Avvertenze a proposito dell'epilessia**

Leggete quanto segue prima di utilizzare questo videogioco o permettere ai vostri figli di utilizzarlo.

Alcune persone possono subire attacchi epilettici o perdita di conoscenza in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti e chiare nella vita di tutti i giorni. La visione di programmi TV oppure l'utilizzo di certi videogiocchi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Questo potrebbe succedere anche a persone a cui non è stata diagnosticata l'epilessia o che non hanno mai avuto attacchi epilettici.

Se voi o un membro della vostra famiglia avete avuto sintomi correlati all'epilessia (attacchi epilettici o perdita di conoscenza) in seguito all'esposizione a luci intermittenti, prima di giocare consultate il vostro medico.

Consigliamo ai genitori di controllare l'utilizzo dei videogiochi da parte dei propri figli. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

### **PRECAUZIONI DURANTE L'USO**

- Non state troppo vicino allo schermo. Sedetevi a una buona distanza dallo schermo, tanto quanto lo consente la lunghezza del cavo.
- Se possibile, giocate su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Durante l'utilizzo dei videogiochi riposare almeno 10-15 minuti ogni ora.

### **AVVERTENZA PER GLI UTENTI CON TELEVISORI A PROIEZIONE**

Le istantanee e le immagini fisse possono provocare danni permanenti al tubo catodico e marchiare il fosforo del CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi con televisori a proiezione a schermo grande.

### **TRATTAMENTO DEL COMPACT DISC SEGA SATURN™**

- X Il compact disc Sega Saturn™ è destinato esclusivamente al sistema Sega Saturn™.
- X Non piegare, sguaiare o immergere in liquidi.
- X Non esporre alla luce diretta del sole o vicino a termosifoni o altre fonti di calore.
- X Effettuare saltuariamente delle pause durante le esecuzioni prolungate, per far riposare voi e il compact disc Sega Saturn™.
- X Mantenere pulita la superficie del compact disc Sega Saturn™. Prendere il disco dai bordi e riporlo nella custodia protettiva quando non utilizzato. Pulire il disco con un panno asciutto morbido, privo di pelucchi partendo dal centro e andando verso l'esterno. Non utilizzare mai solventi o abrasivi.



## INDICE

<b>Avvio</b> .....	
<b>Menu principale</b> .....	
<b>Opzioni</b> .....	
<b>La storia fino adesso</b> .....	
<b>Il gioco</b> .....	
<b>I tuoi avversari infernali</b> .....	
<b>Informazioni sulla videata</b> .....	
<b>Assistenza tecnica</b> .....	
<b>Diritti d'autore</b> .....	
<b>Titoli</b> .....	

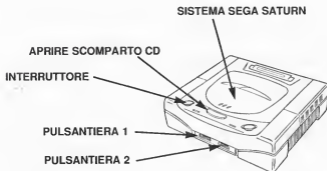
# INSTALLAZIONE

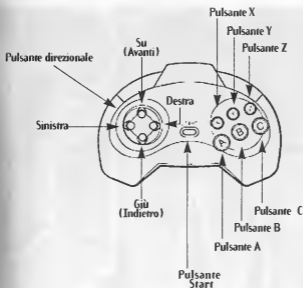
## Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** - facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei Cd con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

**Importante:** Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.





## AZIONE

Attaccare  
Utilizzare  
Attaccare  
Attaccare a sinistra

Attaccare a destra

Modalità Mappa  
Selezionare arma  
Correre

Modalità Mappa  
C • pulsante direzionale  
C • S (pulsante anteriore sinistro).  
C • R (pulsante anteriore destro)

## TASTI

A  
B  
C  
S (Pulsante anteriore sinistro)  
D (Pulsante anteriore destro)  
Z  
Y  
X

Scorrere  
Zumare

# BENVENUTO A DOOM!

Questo è Doom, un'avventura velocissima dove controlli le truppe più tenaci che siano mai riuscite ad evitare di essere risucchiate nel vuoto. La tua missione è di lottare, sparare, risolvere gli enigmi di questo olocausto infestato da mostri infernali e sopravvivere per potere raccontare la tua avventura, se potrai.

Il gioco è molto semplice, ma molto impegnativo. Non si tratta di un noioso gioco d'avventura ma di un finimondo spaziale pieno zeppo di azione. Non avrai bisogno solamente di riflessi prontissimi, ma sarà altrettanto importante utilizzare il tuo ingegno. Per sfuggire a Doom, avrai bisogno di cervello e di un grilletto velocissimo.

## AVVIO

Premi Start in qualsiasi momento per accedere al menu principale. Utilizza il pulsante direzionale per spostare l'icona teschio su e giù e poi premi sinistra o destra per modificare la selezione.

Quando girerà la dimostrazione, puoi premere Start per visualizzare il menu principale. Per visualizzare il menu principale durante il gioco, premi Start per mettere il gioco in pausa e poi premi A per andare al menu delle opzioni. Sposta l'icona teschio sull'opzione Main Menu (Menu principale) e premi A. Premendo Start mentre il menu principale è visualizzato farai iniziare il gioco.

## MENU PRINCIPALE

### Ultimate DOOM/DOOM II

Puoi giocare sia Ultimate Doom che Doom II. Premendo il pulsante direzionale a sinistra o destra potrai scegliere tra i due giochi.

## **Difficulty (Livello di difficoltà)**

Puoi scegliere tra quattro livelli di difficoltà:

I Am A Wimp (Sono un imbranato)

Not Too Rough (Non troppo difficile)

Hurt Me Plenty (Fammi del male)

Ultra-violence (Ultra-violenza)

Se non sei pratico con Doom, è consigliabile iniziare dal livello più facile per avere una possibilità di sopravvivenza. Avrai tutto il tempo che vorrai per passare ai livelli più difficili.

## **⊕PTI⊕NS (⊕PZI⊕NI)**

Dal menu delle opzioni potrai scegliere tra le seguenti:

**Music Volume (Volume musica):** utilizza il pulsante direzionale per modificare il volume della musica di sottofondo.

**Sound Volume (Volume sonoro):** Utilizza il pulsante direzionale per modificare il volume degli effetti sonori.

**Password (Parola d'ordine):** quando termini un livello, ti verrà data una parola d'ordine. Prendine nota! Inviando la parola d'ordine, puoi iniziare il livello successivo del gioco. Per inviare una parola d'ordine, sposta l'evidenziatore sopra il numero o la lettera e premi B (o C o X) per aggiungere la lettera o A per cancellare. Quando hai inviato la parola d'ordine corretta, premi Start per iniziare dal nuovo livello.

**Configuration (Configurazione):** puoi modificare la configurazione della pulsantiera utilizzando il pulsante direzionale per evidenziare il pulsante che desideri modificare e poi premendo il nuovo pulsante. Per esempio, se vuoi utilizzare X per attaccare a sinistra, sposta l'evidenziatore su Strafe Left (Attaccare a sinistra) e poi premi X per ridefinire il pulsante. Ricorda che è teoricamente possibile assegnare azioni diverse allo stesso pulsante, per cui fai attenzione quando ridefinisci i pulsanti. Se desideri ripristinare le impostazioni predefinite, sposta il cursore in giù su Default (Predefinito) e premi Start.

**Main Menu:** ti riporta al menu principale.

# LA STORIA FINO ADESSO...

Sei un marine, uno dei più tenaci della Terra, temprato in combattimento e addestrato per l'azione. Tre anni fa, avevi assalito un ufficiale superiore per avere ordinato ai suoi soldati di sparare sui civili. Il suo corpo malridotto era stato spedito a Pearl Harbor per potersi ristabilire, mentre tu eri stato trasferito su Marte, sede della Union Aerospace Corporation (UAC).

La UAC è un conglomerato multiplanetario che possiede delle strutture per lo smaltimento dei rifiuti radioattivi su Marte e sui suoi due satelliti, Fobos e Deimos. Con nessuna azione militare in corso nel raggio di cinquanta milioni di miglia, la tua giornata si limitava a respirare polvere e guardare film vietati nella stanza dei ricognitori.

Negli ultimi quattro anni, l'esercito, il maggiore fornitore della UAC, ha utilizzato le lontane strutture su Fobos e Deimos per condurre dei progetti segreti, compresa la ricerca sul viaggio spaziale interdimensionale. Fino ad ora, sono stati in grado di aprire dei cancelli tra Fobos e Demos, lanciando degli arnesi in uno e guardandoli uscire dall'altra parte. Recentemente, i cancelli sono diventati alquanto instabili. Volontari dell'esercito che si erano introdotti al loro interno erano scomparsi o erano usciti dall'altra parte completamente pazzi, borbottando volgarità, prendendo a randellate tutto ciò che si muoveva e finendo per esplodere in mille pezzi. Fare combaciare le loro zucche con il resto del corpo per poterle inviare a casa ai loro familiari era diventato un lavoro a tempo pieno. Naturalmente, gli ultimi resoconti dell'esercito affermano che la ricerca ha subito solamente dei rallentamenti insignificanti e che tutto si trova sotto controllo.

Alcune ore fa, Marte ha ricevuto un messaggio codificato da Fobos: "Abbiamo bisogno di supporto militare immediato. Qualcosa di terribilmente malvagio sta uscendo dai cancelli! Il sistema di computer è fuori uso!" Il resto era indecifrabile. Poco dopo, Deimos sparì dal cielo. Da allora, tutti i tentativi di ristabilire il contatto con entrambi i satelliti sono falliti.

Tu e i tuoi compagni, l'unico nucleo di combattimento nel raggio di cinquanta milioni di miglia, foste inviati immediatamente su Fobos. Ti venne ordinato di sorvegliare il perimetro della base, mentre il resto della squadra entrò. Per diverse ore, la tua radio raccolse suoni di combattimento: colpi di fucile, uomini che urlavano ordini, grida, lo spezzarsi di ossa e alla fine il silenzio. Sembra che i tuoi compagni siano morti.

### **Dipende da te**

Le cose non promettono molto bene. Non riuscirai ad abbandonare il pianeta da solo. Inoltre, tutte le armi pesanti sono state impiegate dalle truppe di assalto e sei rimasto solamente con la tua pistola. Se solo potessi mettere le mani su un fucile al plasma o perfino un fucile da caccia, potresti perlomeno farne fuori alcuni e aprirti la strada verso l'uscita. Qualunque cosa abbia ucciso i tuoi compagni, merita come minimo un paio di proiettili in fronte. Allacciando l'elmetto, esci dallo scomparto sganciabile di atterraggio. Forse potrai trovare delle armi più potenti all'interno della stazione orbitante.

Mentre attraversi l'entrata principale della base, senti echeggiare dei grugniti animaleschi dai corridoi lontani. Sanno che ti trovi qua. Ora non puoi più tornare indietro.

Dal primo istante in cui attraversi la porta d'ingresso fino all'ultimo colpo di arma da fuoco del gioco, combatterai contro una schiera di tipacci. Alcuni sono dei ragazzi normali con un brutto carattere, altri provengono direttamente dai cancelli dell'inferno. Alcuni dei mostri che affronterai non vengono nemmeno indicati qui. Non dire che non ti avevamo avvertito.

# IL GIOCO

**Cosa devo fare?**

## **SPOSTARSI**

Forse, in un primo momento, i diavoli ti faranno andare a sbattere contro i muri ma, dopo aver capito come spostarti, sarà tutto più facile.

## **COME SERVIRSI DI PORTE, INTERRUTTORI E ASCENSORI**

Per aprire la maggior parte delle porte e per usare gli interruttori basta porsi davanti ad essi e premere B.

## **RACCOGLIERE OGGETTI**

Per raccogliere un oggetto, basta camminarci sopra. Sei intelligente, quindi saprai se raccoglierlo o meno.

## **COME COMPLETARE UNA ZONA**

Alla fine di ciascuna zona di DOOM, c'è una stanza d'uscita. Entra in questa stanza, premi l'interruttore per uscire dalla zona e vai avanti. A zona completata, una schermata dei risultati ottenuti registra i tuoi risultati: le aree segrete trovate, la percentuale di nemici uccisi e quella dei tesori ritrovati, il tempo impiegato e quello medio di paragone.

## **LA REGOLA DELLA RESURREZIONE CONTINUA**

Quando muori devi ricominciare il livello dall'inizio con una pistola e poche pallottole. Non ci sono limiti al numero di vite, puoi ricominciare il livello ogni volta che verrai ucciso. Verrà ripristinato anche l'ambiente del livello: i mostri che avevi già ucciso ritorneranno in vita proprio come te.

## ARMI

Per utilizzare un'arma, puntala verso il nemico e premi il tasto A; per un fuoco continuato tieni premuto il tasto A (ricordati che le munizioni sono limitate). Quando colpirai una delle canaglie, vedrai schizzare del sangue. Non preoccuparti se il nemico si trova sopra o sotto di te, dal momento in cui lo vedi gli puoi sparare.

### 1 - Pugno/Motosega 2 - Pistola

Ricorda che quando cammini sopra a una motosega, questa diventerà la tua arma attuale al posto del pugno.



**3 - Fucile/Fucile da combattimento** Può infliggere molti danni a distanza ravvicinata e lievi danni a una certa distanza. Sono dei fucili a canne mozzate. Questi pistoloni sono l'ultima novità nel campo delle armi a proiettile. Attenzione, due canne sono più potenti di una, ma richiederanno anche più tempo per essere ricaricate.



**4 - Mitragliatrici** Punta questa artiglieria pesante sul nemico e fagli ballare il cha cha cha.



**5 - Lanciarazzi** Spara un razzo esplosivo che può sbrandellare molti cattivoni.



**6 - Fucili al plasma** Questi sparano scariche multiple di energia al plasma: ideali per cucinare a puntino i demoni!



**7 - BFG 9000s** Il meglio dell'arsenale militare, ottimo per liberare la casa da ospiti non graditi. Spara e vedi da te.



## MUNIZIONI

Ciascun tipo di arma è dotato delle proprie munizioni. Quando esaurirai le munizioni, Doom le caricherà automaticamente nell'arma corrispondente.

Munizioni piccole	Munizioni grandi	Arma
Caricatore 	Cassa di munizioni 	Pistola/ mitragliatrice
Proiettili 	Cassa di proiettili 	Fucile
Razzo 	Cassa portarazzi 	Lanciarazzi
Batteria 	Batteria principale 	Fucile al plasma/ BFG 9000

Il numero massimo di munizioni che puoi portare appresso è limitato. La quantità massima è indicata sulla barra di stato a destra. Quando trovi un'arma che già possiedi non sottovalutare l'occasione! Raccoglila, ti dà delle munizioni supplementari.

## La salute durante il combattimento

Persino per un duro come te, DOOM può diventare una tomba. Quando sei ferito, sullo schermo lampeggia una luce rossa e il tuo stato di salute peggiora. Tieni d'occhio il tuo stato di salute o finirai a faccia in giù.

## CORAZZA

Troverai due tipi di corazze: corazze di sicurezza e corazze da combattimento. Entrambe offrono un certo grado di protezione ma, sfortunatamente, entrambe si deteriorano con l'uso e, dopo un certo numero di offensive nemiche, verranno completamente distrutte e dovranno essere sostituite.

Se hai già indossato una corazza, raccogliline una sostitutiva solo se ti offre una maggior protezione rispetto a quella che stai già indossando.



## RICOSTITUENTI

Quando vieni colpito, vorrai recuperare le forze il più presto possibile. Per fortuna, disseminate con frequenza regolare all'interno della base, ci sono cassette del pronto soccorso e scatole di ricostituenti. Raccogliline il maggior numero possibile.

**Scatole ricostituenti** Ti daranno una scarica di energia che ti farà sentire come nuovo...fino a un certo punto.



**Scatole del pronto soccorso** Queste sono ancora meglio e hanno anche bende, antidoti e altri medicinali, che ti faranno sentire molto meglio.



## COSE UTILI

Dispersi qua e là, ci sono alcuni oggetti provenienti da un'altra dimensione: potrai averne bisogno!



**Pozioni salutari** Forniscono un leggero miglioramento della tua salute e potrai perfino superare il livello normale di 100%.



**Corazza spirituale** Fornisce una extra protezione in aggiunta a quella della normale corazza.



**Sfere dell'anima** Oggetti non molto facili da trovare e che migliorano notevolmente la salute. Quando ne troverai una, ti sentirai sano come un pesce!



**Mega sfere** Combinano la potenza della corazza di combattimento con i benefici della sfera dell'anima.



**Dispositivi confusionari** Strane sfere che renderanno l'identificazione della tua presenza difficile per gli altri. Ma il nemico ti vedrà lo stesso, ma i suoi attacchi saranno meno precisi. Mantieni le giuste distanze e spara a volontà. Durata: limitata.



**Dispositivi dell'invulnerabilità** Ti renderà immune a qualsiasi tipo di attacco. Niente male, finché l'effetto si estinguerà. Quando sarai invulnerabile il tuo schermo sarà bianco. Questo è il prezzo da pagare per essere un tipo tutto d'un pezzo. Durata: limitata.

## ALTRE COSE ANCORA PIÙ UTILI

In Doom, puoi trovare altri oggetti utili. Molti di loro sono molto comodi, per cui cerca di raccogliarli ogni volta che saranno disponibili. Questi oggetti speciali possono durare per tutto il livello, per un determinato periodo di tempo o solo per pochi istanti. Alcuni di essi influenzano la videata di gioco, in modo che tu sappia quando vengono attivati. Per esempio, quando raccogli una tuta antiradiazioni, la videata di gioco diventa verde. Quando la tuta si deteriora, la videata inizia a lampeggiare. Questo è un suggerimento per uscire velocemente dalla zona radioattiva.

## I TUOI AVVERSARI INFERNALI



**Ex-umani:** probabilmente, solo pochi giorni fa tu e uno di questi tipi vi siete scambiati storie di guerra. Adesso dovrai coprirli di pallottole.



**Ex-Sergenti:** come sopra eccetto che questi tipi sono ancora più meschini e difficili da eliminare. Questi fucili da caccia a due piedi ti daranno del filo da torcere se non farai attenzione.



**Mitragliatori:** oh no, non erano abbastanza gli zombi con il fucile a canne mozze? Come minimo, se non starai attento questa entità ti darà una secca mitragliata.



**Diavoletti:** forse pensavi che un diavoletto fosse un piccolo simpatico comparsa col completo rosso ed un forcone. Ma da dove sono sbucati questi esseri marroni? Ti lanciano palle infuocate giù nella gola e richiedono uno svariato numero di pallottole prima di morire. È tempo di trovare un'arma più efficace di una semplice pistola se dovrai scontrarti con più di uno di questi mostri.



**Demoni:** assomigliano a dei gorilla rasati eccetto per le corna, un cranio enorme, una moltitudine di denti e sono difficile da uccidere. Se ti avvicini troppo, staccheranno la tua povera testa senza tanti complimenti.

**Spettri:** bene, esattamente quello di cui avevi bisogno, un mostro semi-invisibile. Ti aspettavi una passeggiata?

**Anime perse:** stupide, resistenti, infuocate e capaci di volare...non una parola di più.

**Cacodemon:** questi fluttuano nell'aria, ruttano palle infuocate e possiedono una bocca tanto enorme quanto orrenda. Se ti avvicinerai troppo ad una di queste mostruosità sarai fritto!

**Cavalieri infernali:** robusti come un'autocarro e quasi delle stesse dimensioni, questi Golia sono le peggiori creature a due zampe fin dai tempi del Tirannosauro Rex.

**Baroni infernali:** i cavalieri Infernali non erano di certo raccomandabili, ma questo è il loro fratello maggiore. Questi combattenti assomigliano molto ai Cavalieri eccetto per piccole differenze, e sono due volte più difficili da uccidere. Tieni gli occhi aperti.

**Arachnotron:** forse la cibernetica non era stata una grande idea. Guarda un po' in che modo è stata utilizzata dai demoni. Sembra quasi ingiusto che tu non sia il solo a disporre del fucile al plasma.

**Elemento dolore:** che nome e che tipo. Ucciderlo è altrettanto orribile che lasciarlo in vita.

**Fantasma:** apparentemente, quando un demone muore, viene rispolverato, equipaggiato con unità da combattimento e rispedito indietro sul campo di battaglia. Tu vorresti solamente che i tuoi razzi potessero avere gli stessi poteri devastanti dei suoi.

**Mancubus:** l'unica caratteristica del grassoccio che potrà deliziarti è che rappresenta un facile e largo bersaglio. Buono a sapersi, perché richiede numerosi colpi prima che possa essere abbattuto. Lancia delle straordinarie palle infuocate.





**Demone ragno:** sapevi che gli arachnotron dovevano pur venire da qualche parte. Questa è la loro madre. Non possiede il fucile al plasma, ma in compenso ha una super mitragliatrice.



**Cyberdemone:** un gigante lanciamissili e con le gambe caprine.



**Incubo spettrale:** Se ti "piaceva" lo Spettro, presentati pure al suo fratellone più "tosto" adesso.

## INFORMAZIONI SULLA VIDEATA

### THE STATUS BAR

La barra di stato indica le armi dell'inventario, l'arma attuale, la tua salute e l'energia o munizioni dell'arma attualmente utilizzata.



1

2

3

4

5

6

7

1. **Munizioni principali:** indicate da numeri ben visibili ti fornirà il numero di colpi rimasti a disposizione nell'arma che stai utilizzando.

2. **Salute:** tu inizi al 100% ma non potrà durare a lungo. A 0% è il tempo di lasciare...Prova ad impegnarti di più la prossima volta!

3. **Armi:** caselle numerate mostrano il tipo di arma utilizzato e le armi in tuo possesso.

4. **Il tuo muso:** questo ritratto non è solamente per bellezza. Quando vieni colpito, la tua faccia si girerà nella direzione da cui è venuto il colpo, così saprai dove sparare. Inoltre, man mano che verrai colpito la tua faccia assomiglierà sempre di più ad un hamburger crudo, come mostrato qui a destra.



5. **Corazza:** la tua corazza ti aiuterà per il tempo che durerà. Tienila d'occhio perché quando non ci sarà più, tu stesso potrai scomparire dalla scena.

6. **Schede:** puoi vedere le schede che possiedi. Ci sono tre colori: rosso, giallo e blu.

7. **Munizioni:** mostra queste munizioni possiedi per ogni tipo e la quantità massima che puoi portare.

## MESSAGGI

Spesso camminerai sopra vari oggetti. DOOM ti fornisce le informazioni relative a quello che hai raccolto visualizzando dei messaggi in fondo alla videata.

## AUTOMAPPA

Per aiutarti a trovare la strada, DOOM ti fornisce una mappa automatica. Premendo il tasto Z, passi dalla visuale normale a una mappa con visuale dall'alto di tutto quello che hai visto fino a quel momento. Tu sarai indicato da una freccia bianca che punta nella direzione in cui stai guardando. Puoi tornare alla visuale normale premendo nuovamente Z.



# ASSISTENZA TECNICA

Se dovessi avere dei problemi nell'esecuzione o utilizzo di DOOM, contattaci in uno dei modi descritti qui di seguito.

## **Assistenza tramite il World Wide Web**

Per ottenere informazioni tecniche aggiornate visitando il sito web alla GT Interactive Software

all'<http://www.gtinteractive.com> 24 ore su 24, 7 giorni su 7.

La sezione relativa all'assistenza tecnica elenca una serie di domande più frequenti (FAQ) che contengono le informazioni più recenti su problemi tecnici. Puoi anche visitare i nostri forum di discussione e scambiare e-mail con gli altri giocatori, il nostro FTP (Protocollo di trasferimento file) in cui puoi prelevare correzioni e aggiornamenti appena sono disponibili, la sezione dei consigli/codici scorciatoia e altre informazioni utili sui prodotti GT Interactive.

# DIRITTI D'AUTORE

Doom" per Sega Saturn" ©1996 Id Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Distribuito dalla GT Interactive Software Corp. Sega Saturn" e il logo Sega Saturn" sono marchi registrati della Sega Enterprises Ltd. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi titolari. questo programma è protetto dalle leggi nazionali e internazionali sui diritti d'autore.

# TIT⊕LI

Programmatori:	John Carmack, John Romero, David Taylor, Michael John Cash
Grafici:	Adrian Carmack, Kevin Cloud
Disegnatori:	John Romero, Sandy Petersen, American McGee, Shawn Green
Assistenza sviluppo:	Shawn Green
Biz:	Jay Wilbur, Mike Wilson
Assistente Biz:	Donna Jackson
Sviluppato da	Rage Software
Programmazione:	Jim Bagley, Alan Webb
Grafica:	Simon Street, Ian Rickard
Sonoro:	Steve Lord, Kev Bruce
Produttore :	John Heap

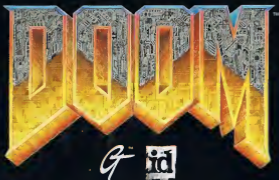
Numeri brevetti

USA: 4.442.486/4.454.594/4.462.076

Europa: 80244. Canada: 1.183.276.

Hong Kong: 88-4302. Singapore: 88-155. R.U.:1.535.999.





DOOM™ ©1994, 1996 Id Software, Inc. All Rights Reserved. Published by Id Software, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Sega Saturn™ and the Sega Saturn Logo™ are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School (Home Of The Hits), 246 Marylebone Road, London NW1 6JL. [www.gtinteractive.com](http://www.gtinteractive.com) • [www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com)

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.